R SÓLO
,99€ Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALID

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

Nº. 136 • MAYO

Micromanía

¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!

NEVERWINTER NIGHTS 2

¡Así es el Rol que estabas esperando!

¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!! ¡¡ANTES QUE NADIE!!

- BIOSHOCK
- DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

¡Juegazos para alucinar!

SOLUCIÓN COMPLETA

COMMANDOS STRIKE FORCE

Las claves para derrotar a los Nazis

ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS

RETROMANÍA 1999

De los emuladores a la acción online

A EXAMEN

Todas las novedades

TOMB RAIDER LEGEN
SPELLFORCE
DUNGEON &
DRAGONS ONLIN
EVOLUTION G
BLAZING ANGEL
Y MUCHAS MÁS.

REPORTAJE

20 JUEGOS DE CINE

¡Elige tu favorito!

CONDEMNED • SCARFACE • HITMAN • GTA SAN ANDREAS • EL PADRINO...

HOBBY PRESS
Número 136
AÑO XXII
8 424094 820313 00136


El Descubrimiento
American Conquest
Edición de Oro
Las Civilizaciones Precolombinas
Las Potencias Europeas
La Exploración Del Continente
La Guerra De Independencia


DIAVOL IN DRACON!
LEGENDARY MAMA
Descifra el
Código.
EL CÓDIGO DA VINCI™
Resuelve los misterios y puzzles que van más allá de lo que hayas leído o visto. Elude la peligrosa amenza de una sociedad clandestina que no se frenará ante nadie para proteger un secreto oculto hace 2.000 años.
Vive nuevas aventuras y resuelve enigmáticos puzzles que no encontrarás ni en el libro ni en la película.
Sigue todas las pistas ocultas en las obras maestras de Da Vinci que te llevarán a descubrir el lugar donde se oculta el Santo Grial.
Explora los lugares más famosos como el Louvre, la Abadía de Westminister o Saint Suplice.
Una gran dosis de diversión que mezcla combate, sigilo, exploración y resolución de puzzles.
Toda una nueva aventura a la venta el 19 de Mayo.
No te pierdas la película en cines el 19 de Mayo.
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
PC DVD ROM
COLUMBIA PICTURES
the collective
2K
SONY
Telefónica
movistar
En exclusiva en tu movistar.
Entra en emoción> Novedades.
Precio del juego: 3 €. Impuestos indirectos y costes de navegación no incluidos. Móviles compatibles y más información en www.movistar.es.
El Código da Vinci TM & © 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. Todos los derechos reservados. 2K, el logo de 2K, y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. © 2006 Take-Two Interactive Software y sus subsidiarias Todos los derechos reservados. Desarrollado por The Collective. Underlying Game Code: © 2006 The Collective, Inc. Todos los derechos reservados. "PlayStation" y el logo "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.



La cuenta atrás ya ha comenzado

Bienvenido, un mes más a Micromanía. Antes de entrar en detalle sobre lo que te vas a encontrar en este número de tu revista favorita, déjame que lance un aviso para navegantes: estamos ya en plena cuenta atrás para el E3 –o en Defcon 2, si te va más la jerga militar–. Es más, cuando leas esto apenas faltarán diez días para que empiece el "sarao" más importante del mundo de los videojuego. ¡Y casi nos coge por sorpresa! Digo casi porque, bueno, aunque como quien dice estamos ya preparando las maletas, hemos intentado que este número de Micromanía sea en cierto modo un anticipo de la feria. Fíjate, si no, en la misma portada. Primero creo que coincidirás conmigo en que tenemos que felicitarnos por el momento dulce que está experimentando el mundo del rol –¡y que siga, por favor!– y, en segundo lugar, no me digas que un «Neverwinter Nights 2» en la portada de Micromanía no es todo un lujazo... ¡claro que sí! Pero, ya te digo, te aseguro que no es el único lujazo que vas a encontrar este mes, porque Micromanía viene... ¡de aúpa! Si te parece poco todo un portadón como el que ya has visto –y no te pierdas, claro, el reportaje en páginas interiores– agárrate al resto de contenidos y de juegos que vas a encontrar en cuanto pases de página: las primeras imágenes del nuevo ¡«Alone in the Dark»!, para PC; previews de los esperadísimos «Ghost Recon Advanced Warfighter» y «Hitman. Blood Money»... La cosa se pone interesante, ¿no te parece? Pero esto sólo acaba de empezar.

Arranca con un primer vistazo a la nueva incursión del mundo de «Might & Magic» en tu PC, pero ahora con un juego creado con la tecnología de «Half-Life 2». Te hablo de «Dark Messiah of Might & Magic», del que te aseguro que vas a seguir leyendo mucho en los próximos meses. Sigue con un bombón de lo más suculento, para "gourmets" de los juegos: «Bioshock», un título tan original como sorprendente de los creadores del mítico «System Shock». Y, por supuesto, no te dejes atrás nombres como «Scarface», «Tomb Raider Legend» –sensacional–, «SpellForce 2», «Dreamfall» y muchos, muchos más, que son sólo un aperitivo de... sí, el E3.

Antes de despedirme, sólo me queda recordarte que no pases por alto el DVD de este mes, con un especial de trucos para juegos de PC de lo más jugoso, nuevos PDF de la historia de Micromanía y las mejores demos del mes. Envíame tus comentarios a mi dirección de email y nos vemos el mes que viene, en Micromanía. Y, recuerda, la cuenta atrás está en marcha... tic, tac...



El mejor rol regresa en 2006, el gran año que esperaba el género desde hace mucho tiempo

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Laura García
Inés Mesa

Colaboradores
Juan Antonio Pascual, Anselmo Trejo, Enrique Ventura, M.J. Cañete, Pablo Leceta, Luis Escribano, Ricardo Zapatero, Javier Moreno, Roberto Lorente, J. Traverso, Iria Rodríguez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas
Javier del Val

Subdirectora de Marketing
Belén Fernández Zori

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A. de C. V.
Venezuela: Distribuidora Continental

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
8/2006
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

sumario

Pág. 42

Preview

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Contra viento y marea y pese a todos los retrasos ya lo hemos probado. ¿Quieres conocer sus secretos?

Pág. 34

Reportaje

BIOSHOCK

Los creadores de «System Shock» nos han enseñado su próximo proyecto. Descúbrelo en exclusiva.



Pág. 64

Review

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Hemos probado la última aventura de nuestra arqueóloga favorita y te damos nuestro veredicto.

Pág. 56

Reportaje

SCARFACE

¿Todavía sigues con ganas de juegos de mafiosos? Menos mal, porque se ha presentado el juego basado en la película "El Precio del Poder" y nosotros hemos estado allí para contártelo todo.

En este número

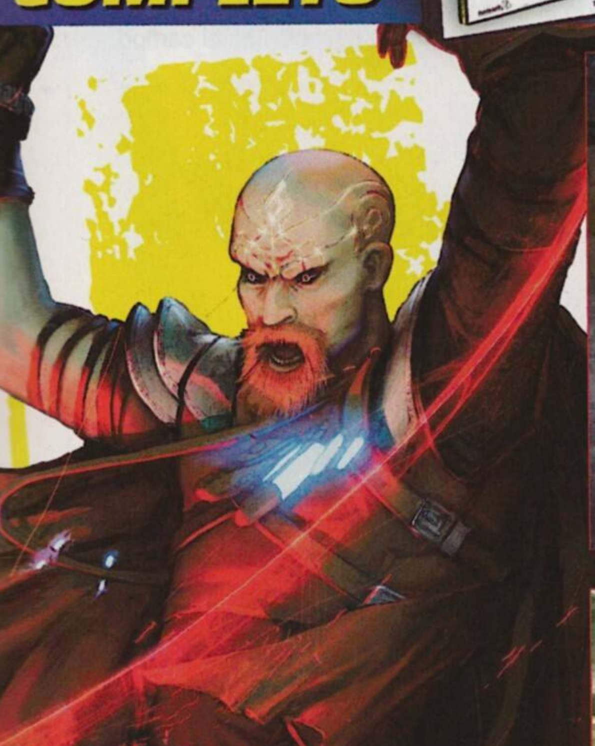
Revista Micromanía Nº 136 - Mayo 2006



¡¡De regalo!! DVD para PC con 10 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO



Este mes «Echelon Wind Warriors», las revistas de 1999 en PDF, más de 2500 trucos, las mejores demos –«Tomb Raider Legend», «Condemned»...– y mucho más...



Pág. 28

Reportaje

NEVERWINTER NIGHTS 2
Descubre en exclusiva la continuación de uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos.



Solución

COMMANDOS STRIKE FORCE
¿Necesitas ayuda para ganar la guerra? Aquí la tienes.

Pág. 100



Pág. 110

Reportaje

JUEGOS DE CINE
Los mejores "juegos de película", para que puedas elegir tu preferido.

índice por juegos



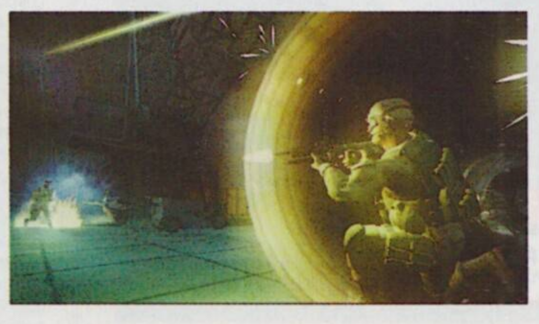
EL SOLDADO DEL FUTURO
Por medio de un sistema de combate totalmente integrado con armamento de vanguardia y sistemas de comunicaciones revolucionarios, los jugadores podrán encarnar al soldado del futuro.



EL REVOLUCIONARIO CROSS-COM
Un dispositivo de comunicaciones que emplea tecnología vía satélite. Fijado al monóculo del soldado, proporciona pleno dominio y conocimiento de la situación en el campo de batalla.

CON LA TECNOLOGIA DE 2013

SOBREVIVE PARA VER EL 2014.



EXPERIENCIA MULTIJUGADOR DE PRIMERA
Opciones de juego cooperativo y multijugador donde encontrarás 10 mapas exclusivos en Venezuela y una campaña cooperativa diseñada específicamente para potenciar la estrategia y las tácticas.



MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO
Juega con amigos en una campaña que os llevará desde México hasta Nicaragua.

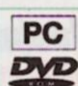












PlayStation®2

*Campaña Cooperativa no disponible para PlayStation®2



TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
UBISOFT


▲ ¿Que Carnby tiene que bajar al Infierno...? ¡Ah, no! Es sólo un incendio. Pero, quién sabe, tal vez el mismísimo Infierno acabe "subiendo" a la ciudad de Nueva York...


▲ La nueva aventura de Carnby será en Central Park, de noche y, claro, más solo que la una... Bueno, no, también habrá monstruos.

«Alone in the Dark» confirma su lanzamiento para PC en 2007

¡Hola, Carnby! ¡Cuánto tiempo...!

Se sabía desde hace tiempo que Eden, los creadores de la saga «V-Rally» trabajaban en un nuevo «Alone in the Dark» para Xbox 360. Ahora, se confirma la versión PC y su fecha.

➲ Acción/Aventura ➲ Eden Games ➲ Atari ➲ Primer trimestre de 2007

Es cierto. Si no llevas ya unos cuantos años en el mundillo del PC, probablemente no hayas podido disfrutar de una de las series clásicas de la aventura y la acción: **«Alone in the Dark», y lo de que volverá en 2007**, a lo mejor no te dice mucho. Pero quizá te baste con unos cuantos datos clave: fue **el primer juego de la historia que uso modelos 3D reales** para los personajes e **inventó el género del "survival horror"**. La serie hizo su última aparición hace tres años, con «The New Nightmare», aunque no acabó de convencer al gran público. Pero, ahora, **la quinta entrega de «Alone in the Dark», de nuevo con Edward Carnby como protagonista**, promete devolverle su antiguo esplendor, según aseguran en Eden Games, responsables del desarrollo. Eso sí, de momento **son más las incógnitas que los datos confirmados**. Con seguridad se sabe que la historia **estará ambientada en Nueva York**, más en concreto en Central Park, y en la actualidad. Carnby investigará una serie de muertes y sucesos extraños relacionados con el paso de un ser oscuro del plano espiritual al mortal. **Acción, aventura, misterio y sucesos sobrenaturales definirán la esencia del juego.** En Eden aseguran que **el guión del nuevo «Alone in the Dark»** -de momento sin subtítulo- **desvelará una conexión con el juego original**, y el porqué un personaje como Carnby puede ser el mismo protagonista de ambas historias, una actual y otra desarrollada en los años 20, aunque ésta se inspiraba en los mitos de Cthulhu y el nuevo «Alone» no tendrá nada que ver con la obra de Lovecraft. Eso sí que es un misterio. ■

De nuevo Edward Carnby se las tendrá que ver con lo sobrenatural y el Más Allá, pero esta vez en pleno Manhattan

Efectos especiales en «The Movies: Stunts & Effects»

Acción para tus películas

➲ **Simulación** ➲ **Lionhead** ➲ **Activision** ➲ **Verano 2006**

Todos los directores de «The Movies» que empezaban a cansarse de rodar comedias y dramas románticos estarán encantados de recibir la primera expansión de este juego que nos convierte en directores de cine, «Stunts & Effects». Por fin los alienígenas podrán invadir y destruir el planeta, las calles de tu ciudad llenarse de emocionantes persecuciones y los rascacielos incendiarse del modo más amenazador. Contarás con actores especialistas en filmar escenas arriesgadas a los que podrás contratar y entrenar pero además, la expansión incorpora un montón de efectos visuales, vestuarios, nuevas técnicas... y, sobre todo, una actualización del modo avanzado para filmar películas que te permitirá controlar más detalles de tu superproducción, que podrás filmar este mismo verano. ■



▲ Coches volando, edificios ardiendo... ¡ahora podremos filmar el cine que gusta al gran público!

Campeonato Mundial de «Guild Wars Factions»

Se busca al mejor Clan de Tyria

➲ **Rol** ➲ **ArenaNet** ➲ **NCSoft** ➲ **Agosto**

El campeonato mundial del popular juego de rol online será el punto final a las tres temporadas de luchas que han comenzado el 7 de marzo y se desarrollarán hasta el 26 de junio. En éstas, los dieciséis mejores clanes de «Guild Wars» competirán por ser uno de los seis clanes finalistas en las eliminatorias de «Guild Wars Factions», los cuales viajarán hasta Leizpig (Alemania) y se medirán en la Game Convention. «Guild Wars Factions» es la continuación de «Guild Wars», el exitoso juego de ArenaNet que tiene previsto su lanzamiento en nuestro país para el 28 de abril. ■



▶ **¿Crees que tú y tus amigos sois los mejores jugadores de Tyria? Ahora podrás probarlo.**

¿Es un fantasma? ¿Es un demonio? ¡No, es Edward Carnby colgado de una gárgola en Nueva York! La ciudad que nunca duerme está a punto de tener una noche... ¡de pesadilla!

Si algo tendrá original el nuevo «Alone in the Dark» será su inventario. ¡Ni más ni menos que la chaqueta de Carnby al descubierto! ¡Guau!

▲ La calidad gráfica de «Alone in the Dark» será uno de sus puntos fuertes, con juegos de luces y sombras que aportarán una vital ambientación.

La cifra

1.700.000

...unidades de «Oblivion» ha puesto Take 2 en las tiendas de todo el mundo entre su versión de PC y la de Xbox 360. Esta espectacular cifra es consecuencia del éxito de crítica y público que el juego ha cosechado, y que ha empujado además a Bethesda a desarrollar contenidos adicionales que los jugadores pueden descargar de la web oficial al precio de 1,99 dólares. ■

La estrategia de «Sid Meier's RailRoads!»

La edad de oro del ferrocarril

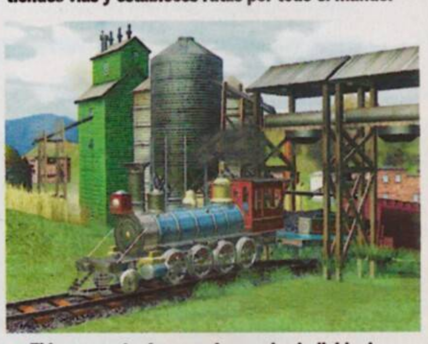
- Estrategia - Firaxis
- 2K/Take 2 - Otoño

El popular Sid Meier, creador de series como «Civilization», se ha puesto como objetivo el reinventar la estrategia ferroviaria. Y decimos reinventar porque él mismo fue el inventor del género con un videojuego de 1990 que ya es historia, «Railroad Tycoon». El objetivo es idéntico: crear un imperio económico estableciendo una potente red de ferrocarriles, lo que supone gestionar cargamentos, rutas y horarios y enfrentarse a otros aspirantes a magnates.

En «Sid Meier's RailRoads!» pondremos en marcha trenes de todo tipo, desde las locomotoras de vapor clásicas a los trenes eléctricos o diesel más rápidos y modernos, todo con tal de lograr la máxima eficacia a la hora de levantar y controlar nuestro propio imperio ferroviario. ■



▲ Las ciudades crecerán en tiempo real mientras tú tiendes vías y estableces rutas por todo el mundo.



▲ El juego contará con varios modos individuales y modo multijugador para LAN o internet.

últimahora



Visita inesperada. Así de espectacular se presentó la guerrera de «SpellForce 2» en nuestra redacción, para entregarle a nuestro director un mensaje y retarle a enfrentarse contra las fuerzas del mal. Desde entonces, no tenemos noticias suyas, snif... (de ella, queremos decir).

Sega y Obsidian se alían. ¡Y menuda alianza! Sega por un lado y, por el otro, los creadores de «Star Wars: Caballeros de la Antigua República II» y «Neverwinter Nights 2». El resultado del acuerdo será un juego de rol del que no se sabe nada, pero que ya se espera con ganas.



Lara Croft bate récords. Ya es oficial: el popular personaje del mundo del videojuego es, según el "Libro Guiness de los Récords", "la heroína de los videojuegos de más éxito" por haberse convertido en una figura conocida por toda la sociedad y no sólo por los aficionados.

Ensemble se apunta a la moda de lo online. Los responsables de la serie «Age of Empires» han reconocido recientemente que se están planteando el desarrollo de un título online multijugador, en vista del éxito de Blizzard y su «World of Warcraft», un éxito que está inspirando y animando a muchos.



Continúa la serie «Europa Universalis». Los estrategas más "duros" estarán encantados de saber que Paradox, los creadores de «Europa Universalis», mantienen viva la serie con una nueva entrega prevista para los primeros meses de 2007.

El Termómetro

Caliente

Blizzard te está buscando. La creciente comunidad de jugadores españoles de «World of Warcraft» ha animado a Blizzard a buscar un Game Master hispano hablante para trabajar en Francia, sede europea de Blizzard. ¿Te animas? El perfil completo del puesto lo encontrarás en ***www.blizzard.co.uk/jobopp/index.shtml#gm-es***

II Seminario Internacional de Videojuegos. En abril ha tenido lugar la segunda edición de este seminario organizado por la Universidad Europea de Madrid, que ha reunido a todo tipo de profesionales relacionados con el sector de los videojuegos.

Templado

Juegos para la salud. Otra cita interesante para el mes de mayo es el Día de los Juegos para la Salud, a celebrar en Los Ángeles el mismo día que se abre el E3 y que permitirá a profesionales de la salud y de los videojuegos, analizar el uso de éstos como terapia. Información en ***www.gamesforhealth.org***

Trazos y Ryzom. El Centro Trazos ha llegado a un acuerdo con Nevrax, creadores del juego de rol online «La Saga de Ryzom», para que sus alumnos del Máster de Creación de Videojuegos tengan las herramientas del juego y puedan practicar con un producto real. ***www.trazos.net***

Frío

Otro paseo para las leyendas. En un nuevo homenaje en San Francisco, el "Walk of Game" se ha abierto por segunda vez para añadir a su lista más nombres de autores y personajes legendarios del videojuego: Sid Meier, John Carmack y Lara Croft han sido esta vez las estrellas.

Si no es oficial, es ilegal. Blizzard está en litigio con el autor de una guía no oficial de «World of Warcraft» que vendía en la web del portal eBay. La compañía obligó a retirar el producto y ahora está en juicio con su responsable, que continúa vendiéndola.

Los líderes de la historia en «Civilization IV: Warlords»

¡Expande tu civilización!

Estrategia · Firaxis · 2K · Verano 2006

A estas alturas, a nadie se le escapa la importancia de la serie **«Civilization»** con la que Sid Meier ha conseguido atraer a millones de jugadores. Su «Civilization IV», **tras superar el millón de copias vendidas en todo el mundo**, recibe ahora la primera expansión, «Warlords».

Los protagonistas del pack son los **Señores de la Guerra** o, lo que es lo mismo, los mayores líderes militares de la historia universal, que ahora son una unidad dentro del juego. Pero no será la única novedad, **«Civilization IV: Warlords»** añadirá **seis escenarios** mediante los que cambiar el curso de la historia, más **unidades, civilizaciones y líderes, recursos, maravillas**... una serie de novedades que afectarán tanto al modo individual como a las partidas multijugador. ■



▲ En «Civilization IV: Warlords» se introduce una nueva y poderosa unidad, los Señores de la Guerra, una ayuda inestimable para convertirte en líder mundial.



▲ Con la expansión se destacará la importancia del papel de los más grandes líderes militares que han marcado la historia universal a través de los siglos.



«Broken World», la primera expansión para «Dungeon Siege II»

El mundo se rompe

Rol · Gas Powered Games · 2K Games · Verano 2006

Y al tiempo que el mundo de «Dungeon Siege II» está a punto de romperse con los peligros planteados en su primera expansión, «Broken World», nuevas alianzas se producen. La serie de Gas Powered Games continúa su andadura tras la reciente adquisición de sus derechos por parte de 2K Games, y esta expansión será el primer resultado. «Dungeon Siege II: Broken World» retoma el argumento donde la campaña original lo dejara, añadiendo una nueva campaña, otra raza más y un nuevo sistema de desarrollo para personajes multiclase. ■



¿Sabías que...

... Microsoft ha adquirido Lionhead Studios, la compañía del genial Peter Molyneux?



Tal y como apuntábamos en la sección "En voz baja" del pasado número de Micromanía, los rumores indicaban que Microsoft era una de las principales interesadas en hacerse con Lionhead, un estudio con el que ya había colaborado anteriormente en la publicación del juego de rol «Fable» y con cuya adquisición se asegura el desarrollo de los títulos de Molyneux para las plataformas Xbox 360 y PC. Lionhead se suma a la lista de otros prestigiosos estudios adquiridos por Microsoft, como Bungie o Rare.

Breves

Criando chocobos. Ubisoft anuncia «Treasure of Aht», expansión del juego de rol online «Final Fantasy XI». Incluye nuevas zonas, enemigos y la opción de criar chocobos, el popular animal de la saga.



Las mejores familias, juegan. Según el reciente II Seminario Internacional sobre Videojuegos, el 96% de los españoles considera que la relación familiar se mantiene o mejora con los videojuegos.

Un módulo gratuito para «D&D Stormreach». Turbine ha lanzado «Dragon's Vault» para su juego de rol online. Añade 15 mazmorras y otras características. Según afirman, no será el último.



«World in Conflict», la Guerra Fría... alternativa

¡El Muro de Berlín no cayó!

Estrategia · Massive Entertainment/Sierra · Vivendi · Primavera de 2007

El punto de partida de «World in Conflict» es tan interesante como el currículum de sus autores, Massive Entertainment, con una serie como **«Ground Control»** a sus espaldas. El argumento creado por el especialista en la Guerra Fría, Larry Bond, nos lleva hasta **un 1989 alternativo** en el que el muro de Berlín no ha sido derribado. En este año **los soviéticos invaden Europa y Norteamérica** y la temida gran guerra entre uno y otro bloque dará comienzo.

«World in Conflict» te pondrá al mando del arsenal bélico más devastador que se haya creado jamás, en el que se incluyen **tropas y vehículos aéreos y terrestres soviéticos, norteamericanos y de las fuerzas de la OTAN**, así como el temido armamento nuclear. Según Massive, su intención ha sido crear el mayor número de decisiones tácticas y acontecimientos que se puedan encontrar en una batalla, en cada escenario o partida multijugador. **Los escenarios serán totalmente destructibles y el nivel gráfico promete ser espectacular.** El modo individual seguirá este apasionante argumento, pero además contarás con batallas multijugador para hasta dieciséis jugadores que pueden estar organizados en equipos.



▲ Los norteamericanos y los rusos no han hecho las paces en el pasado alternativo de «War in Conflict» y la guerra que todos temían ha terminado por estallar.



▲ El juego tendrá una pinta sencillamente espectacular y un nivel de detalle asombroso, gracias al uso de un nuevo motor gráfico denominado «Masstech».

¡Compite en «PC Fútbol 2006»!

Arranca el primer campeonato online

Torneo Online · Gaelco · On Games · Disponible

Ya sabemos que te crees el mejor entrenador del mundo, pero ha llegado el momento de que lo demuestres en el campeonato «PC Fútbol 2006». Los usuarios registrados del juego que compitan online en cualquier partido amistoso, entre el 19 de abril y el 3 de mayo, entrarán en un ranking especial del que los 64 mejores se clasificarán para una segunda fase. Hay muchos premios, además del premio gordo para el ganador de la final, que se celebrará el 17 de mayo. Pon a correr a tus jugadores para que se preparen a fondo y mientras visita **www.pcfutbol2006.com** para consultar las bases y los detalles.



Ubisoft anuncia «Tom Clancy's Rainbow Six Vegas»

Terrorismo en la meca del juego

Acción · Ubisoft Montreal · Ubisoft · Otoño 2006

La quinta entrega de la serie nos lleva a una de las ciudades más famosas de mundo, que esta vez está a punto de ser destruida por una amenaza terrorista. Como es habitual, los miembros del equipo Rainbow serán los encargados de conseguir que la ciudad siga en pie. Ubisoft ha encargado el juego a los estudios de Montreal y su lanzamiento está previsto para el próximo otoño. Pese a que habrá versiones para consolas, Ubisoft ha asegurado que la versión PC tendrá un diseño y estilo de juego completamente distinto.



▲ Antes o después, los terroristas tenían que fijar sus miras en la ciudad de Las Vegas.

En voz baja...

...se comenta el método que utilizan en el juego de rol online «Roma Victor», ambientado en la dominación romana de Britannia, para escarmentar a los jugadores menos honestos: crucificarles a la vista de la población virtual del juego para sufrir insultos y burlas.

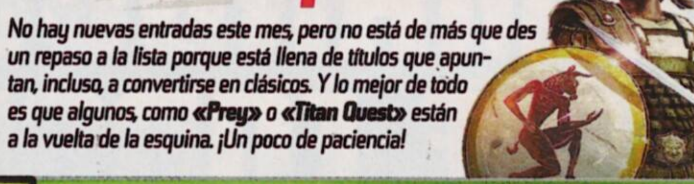


En «Roma Victor», te crucifican.



COMMANDOS
STRIKE FORCE
STRIKE FORCE. PASA A LA ACCIÓN.
www.CommandosStrikeForce.com
16+
www.pegi.info
PC DVD
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PYRO
eidos
Commandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Editado por Eidos 2006. Commandos y Commandos Strike Force son marcas registradas de Pyro Studios S.L.. Eidos y el logo de Eidos son marcas registradas de SCi Entertainment Group plc. Todos los derechos reservados. Xbox, Xbox Live y los logotipos de Xbox y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros países. "PS" y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.

Los + esperados



No hay nuevas entradas este mes, pero no está de más que des un repaso a la lista porque está llena de títulos que apuntan, incluso, a convertirse en clásicos. Y lo mejor de todo es que algunos, como «Prey» o «Titan Quest» están a la vuelta de la esquina. ¡Un poco de paciencia!

Parrilla de salida

Tom Clancy's Ghost Recon Adv. Warfighter



MAYO 2006 • ACCIÓN • UBISOFT • PC/PS2/GC/XBOX/XBOX 360

Parece que la aparición de la última entrega de esta serie de acción es ya inminente, o al menos lo será si lo permiten los dichosos retrasos. Mejor, cruzamos los dedos...

Hellgate London

PRIMAVERA 2006 • ROL • FLAGSHIP/NAMCO • PC

Rol en primera persona de los creadores de un juego tan histórico y legendario como lo fue «Diablo». ¿Serán capaces de superarse a si mismos con este trabajo?

Prey



JUNIO 2006 • ACCIÓN • HUMAN HEAD/3D REALMS/TAKE 2 • PC/XBOX 360

Es tan impresionante como nos habíamos imaginado. Una jugabilidad de infarto y conceptos rompedores en un juego que parece estar destinado a revolucionar el género.

Rise & Fall. Civilizations at War

JUNIO 2006 • ESTRATEGIA • MIDWAY • PC

Su desarrollo no podría haber sido más accidentado –cierre de Stainless Studios incluido– pero finalmente parece que todas las dificultades han sido superadas.

Calentando Motores



Titan Quest



JUNIO 2006 • ROL/ACCIÓN • IRON LORE/THQ • PC

Con clara inspiración en «Diablo», gráficos completamente 3D y atractivos toques mitológicos, Iron Lore pretende ir mucho más allá y elevar significativamente el listón.

Splinter Cell. Double Agent

SEPTIEMBRE 2006 • ACCIÓN • UBISOFT • PC/PS2/XBOX/XBOX 360

Hemos ido a París, lo hemos jugado y nos hemos llevado una soberana sorpresa. El inimitable Sam Fisher vuelve de nuevo y lo hace en mejor forma que nunca.

Battlefield 2142

OTOÑO 2006 • ACCIÓN • EA • PC

La serie de acción bélica online de Electronic Arts, tras recrear diversas guerras y escenarios, da un paso adelante lógico y traslada sus batallas al futuro.

Unreal Tournament 2007



OTOÑO 2006 • ACCIÓN • EPIC GAMES/MIDWAY • PC

Es uno de los más esperados por los fans de la acción más trepidante, y ahora pondrá a prueba su paciencia retrasándose desde la primavera hasta el próximo otoño.

En boxes

Medieval 2. Total War



INVIERNO 2006 • ESTRATEGIA • C. ASSEMBLY/SEGA • PC

La nueva entrega de la saga de estrategia «Total War» vuelve con la promesa de llenar los campos de batalla con aun más miles de soldados.

Neverwinter Nights 2

2006 • ROL • OBSIDIAN/ATARI • PC

El listón está muy alto, pero Obsidian asegura estar a la altura del desafío. Desde luego, las primeras impresiones que nos hemos llevado del juego son estupendas.

Crysis

FEBRERO 2007 • ACCIÓN • CRYTEK • PC

Los creadores del magistral «Far Cry» vuelven a la carga con la nueva tecnología «CryEngine 2» y lo cierto es que las expectativas no podrían estar más altas.



Segunda expansión para «Dawn of War»

¡Aparecen nuevas razas!

Estrategia • Relic • THQ • Otoño 2006

Relic y THQ han anunciado una nueva expansión –la segunda– para su excelente juego de estrategia «Warhammer 40,000: Dawn of War», basado en el popular universo de ciencia ficción. Entre las novedades se encuentran las habituales misiones de un jugador y multijugador, pero no pienses que todo se limita a más horas de juego, porque Relic incorpora dos nuevas razas del universo Warhammer 40.000 a las existentes, con lo que la cifra de razas jugables se eleva a siete. La mala noticia para los fans es que sólo se conoce cuál será una de ellas, la de los letales Tau, una raza alienígena cuyo punto fuerte es el uso de una avanzada tecnología. ■

«Emergence» pone al día el clásico «SiN»

Primer episodio en descarga

Acción • Ritual Entertainment • Valve • 9 Mayo

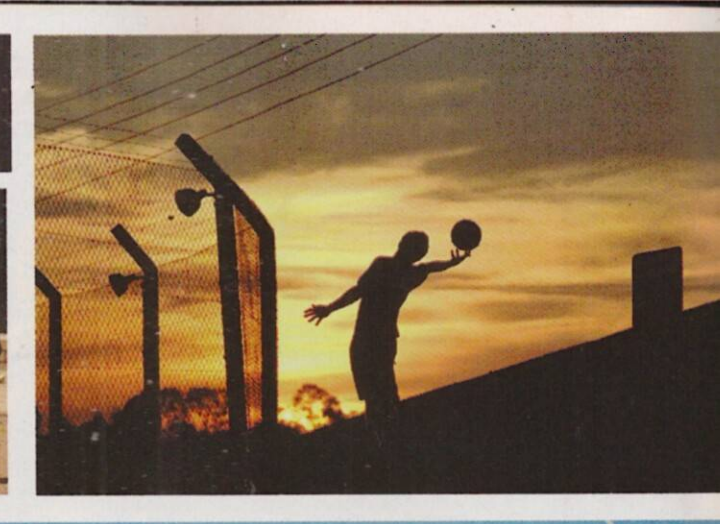
Ritual lanzó el juego de acción «SiN» en el año 1998, y ahora no sólo ha remozado la serie gracias al motor "Source" de Valve sino que lo comercializará mediante episodios a través de Steam. El primer capítulo del nuevo juego, con el nombre de «SiN Episodes: Emergence» vuelve a meterte en la piel de John Blade, líder de un grupo de élite de Freeport City, e introduce numerosas novedades, además de presentar un nivel visual muy atractivo gracias al uso del mismo motor que «Half-Life 2». No sólo habrá novedades en forma de armas, personajes o escenarios, sino en aspectos como la interacción o un sistema de dificultad que se ajusta automáticamente a tus habilidades. A partir del 9 de mayo se podrá descargar en la plataforma Steam **www.steampowered.com** por un precio de 19,95 dólares. Si lo reservas antes recibirás el «SiN» original como regalo y un descuento del 10%. ■



▲ John Blade vuelve a empuñar sus armas ocho años después, y ya nada será lo mismo... entre otras cosas, los gráficos.

















EL ROL ESTÁ DE MODA.. ¿TE APUNTAS A EXPLORAR MYRTANA? Agarra tu espada y tu armadura... ¿o prefieres una capa y un buen arsenal de hechizos? Todo es posible en el universo de «Gothic III». ¿Quieres descubrir cómo será este mundo, aventurero?

El mundo de Myrtana te espera

Gothic III

PIRANHA BYTES/JOWOOD · ROL · SEPTIEMBRE 2006



Recursos para la invasión y la guerra. Los esclavos humanos son la mano de obra perfecta para el invasor orco, que los usa para pertrecharse con todo lo necesario para expandirse por Myrtana. Si te unes a los rebeldes que quedan en el helado Norte y el desértico Sur, podrás convertirte en el paladín de tu especie y combatir por todos los medios al enemigo orco, eligiendo tu clase y habilidades para la tarea, cambiando de ese modo el guión del juego.



Tras la estela de «Oblivion». El camino hacia el realismo extremo que ha abierto el título de Bethesda tendrá en «Gothic III» uno de sus mejores seguidores. Rol en estado puro, una calidad gráfica sensacional y un mundo de fantasía en el que perderse, literalmente durante meses, te esperan este otoño en tu disco duro.



▲ **¡Orcos, orcos! Hmm... ¿y si les ayudas en la conquista?** Pues sí. Las cosas en Myrtana están muy feas. Los orcos han invadido el mundo de los hombres y han decidido esclavizar a los humanos. Pero, oye, que si tú en lugar de decidirte a salvar a los tuyos te alías con el invasor, pues tú mismo... Y es que en «Gothic III» la libertad para hacer lo que quieras será... ¡total! ■

▲ **¡Bicho! ¡Aparta, bicho!** ¿Dinosaurios en un ambiente medieval? Bueno, nadie ha dicho q el de Myrtana sea un mundo medieval al uso si en otros universos de rol te puedes encont con minotauros u orcos en medio del bosqu a ver por qué no un T-Rex. Lo importante es, primero, que no te vea. Y, segundo, disfruta su realismo y su imponente figura. ■

◄ **Pelea, comercia, encanta, conversa...** Si te gusta el rol, con «Gothic III» vas a tener todo lo que buscas en un buen juego del género y dotado de un realismo sorprendente. Los cientos de personajes individuales que poblarán Myrtana estarán dotados de una estupenda IA para potenciar el realismo de la aventura en la que podrás manejar más de 100 armas diferentes, aprender cerca de 50 hechizos o combatir hasta a 50 tipos de enemigos diferentes. Un mundo abrumador plagado de grandes cifras. ■

Pisa a fondo y di "aloha"...

Test Drive Unlimited

EDEN GAMES/ATARI · VELOCIDAD · OCTUBRE 2006



EN HAWAI TE ESPERA LA VELOCIDAD MÁS SORPRENDENTE. Si las carreras urbanas se te quedan cortas y los circuitos no son para ti... ¿qué tal una isla entera para quemar goma, gastar gasolina, comprar los coches más lujosos y correr en compañía de tus amigos? Suena bien, ¿verdad?

Decenas de coches, opciones online y, además, ¡crea tus propios desafíos! La nueva entrega de «Test Drive» tendrá un potentísimo modo de juego online que da paso a un innovador concepto de la competición sobre ruedas. Además incluirá un editor para que diseñes tus carreras.

¡Vaya lujazo de coches! Prepárate para disfrutar de lo mejor de lo mejor: Ferrari, Audi, Mercedes, Lamborghini, Aston Martin... cochazos de impresión que se han reproducido al milímetro, tanto en carrocería, motor, reacciones y diseño interior, pero que además podrás personalizar a tu gusto con los completísimos editores que tendrá el juego.

Sobre cuatro ruedas y, también, sobre dos. En «Test Drive Unlimited» podremos conducir también motocicletas. Todo un acierto que, como con los coches, nos permitirá controlar modelos clavaditos a las motos reales... ¡hasta los motores bufan igual!

¿Quieres ser el heredero de Alejandro?

Rise & Fall Civilizations at War

MIDWAY · ESTRATEGIA · JUNIO 2006



Asedia, conquista y haz que tu civilización domine el mundo. «Rise & Fall» cada vez tiene mejor pinta y se perfila como un juego completo y apasionante. Además, promete tener la inmensa virtud de hacer accesible la estrategia más divertida, apasionante y fiel históricamente a todo tipo de jugadores, sean o no expertos en el género. ¡Eso sí que es un desafío!

¡AÚN QUEDAN TIERRAS POR CONQUISTAR! Y podrás hacerlo dirigiendo a tus ejércitos, asediando ciudades, abordando naves en llamas y metiéndote en el pellejo de los más grandes conquistadores de la Historia.

Combate en campo abierto contra bestias míticas... ¡Elefantes! ¿Quieres emular a Aníbal pasando los Alpes y atacando las legiones romanas? Pues hazlo con todas las de la ley, ¡a lomos de tus paquidermos! Y cuidado, que los egipcios también tienen.

Conviértete en un experto en abordajes. Bueno, en abordajes, incendios, destrucción y captura de los barcos del enemigo, que de todo podrás hacer. Y, además, con un realismo tal que podrás poner en práctica sin ningún problema cualquier táctica de combate que planifiques.

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

Realista del todo

Creo que «Pro Evolution Soccer 5», además de ser un pedazo de juego, es el que mejor refleja cómo es el fútbol pero, todavía, no es perfecto. Si lo que quiere es mostrar toda la realidad de los partidos de fútbol... ¡le falta un movimiento para hacer "piscinazos"! ¿Dónde se ha visto un partido de fútbol sin ese jugador al que le rozan y se lanza en plancha contra el suelo, echándole mucho cuento, para conseguir un penalti o una falta al borde del área? Imaginaos eso mismo en una partida con los amigos, sería una pasada... ■ Germán Pascual



R. Nos da a nosotros que no te vas a llevar tú el premio al "Juego Limpio" en la próxima liguilla de tu barrio pero, vamos, tal y como está el fútbol últimamente, desde luego que el juego sería mucho más parecido a la realidad si se incluyera tu idea. Eso sí, si las partidas multijugador ya son emocionantes tal y como están, si a los chicos de Konami les da por implementar tu idea fijo que habría que llamar a la policía para evitar los disturbios XD

Bien por Oblivion



Soy aficionado a los juegos de rol y quiero decir que hacía mucho tiempo que no disfrutaba tanto con un juego como lo estoy haciendo con «The Elder Scrolls IV: Oblivion». La historia es apasionante, los gráficos, espectaculares, la libertad para hacer lo que te de la gana es total... ¿qué más se puede pedir? Si acaso que fuera un poco más barato, pero hasta eso, como es larguísimo, se le puede perdonar. Además, con los nuevos contenidos extra que acaban de anunciar la diversión está garantizada para rato. Vamos, que ojalá más compañías se animaran a hacer juegos así. ■ Fer

R. Nosotros también lo estamos pasando genial y tener contenidos descargables es una gran idea pero deberían haberlo planificado mejor, porque pagar por nuevos escenarios tiene un pase, pero cobrar dos dólares por una armadura para tu caballo... es un poco ridículo, ¿no? De todos modos lo del precio es una gracia... al menos a los jugadores de PC no nos cobran los 70 € que tienen que pagar, básicamente por el mismo juego, los usuarios de Xbox 360...

LA QUEJA
Injustificable

Soy un seguidor de la saga «Ghost Recon» desde sus orígenes, pero tengo que decir que me parece una vergüenza todos los retrasos que está sufriendo la próxima entrega de la serie. Imagino que hacer un juego de esas dimensiones no debe ser sencillo, pero cuando uno da una fecha es para cumplirla y si no que no se comprometan. Desde luego me parece que no son nada profesionales. ■ Javier Blanch

Y desgraciadamente no son los únicos, porque ahí tienes «Unreal Tournament 2007», que también se ha retrasado... Juegan con la ventaja de que nadie quiere un juego con bugs, pero todo tiene un límite y, como tú dices, deberían tener más cuidado con lo que prometen. Al menos, nos queda el consuelo de que, como puedes ver este mes en su preview, el juego tiene una pinta realmente buena.

Más Micros, es la guerra...

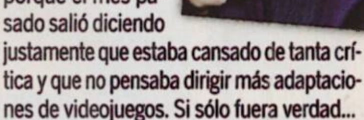
Soy lector de Micromanía desde hace años y llevo mucho tiempo con ganas de preguntaros si no sería posible que la revista saliera a la venta cada dos semanas en vez de mensualmente porque, la verdad, desde que acabo de leer un número hasta que sale el siguiente me paso el mes entero comiéndome las uñas. ■ Daniel Pérez

R. ¿Y por qué no cada semana? O mejor, ¿por qué no hacemos un periódico diario y así podríamos venirnos directamente a vivir la oficina y ahorrarnos una pasta en transporte? ¡Tú lo que quieres es acabar con nosotros! :-P En fin, ahí queda tu propuesta. Y tendrás que disculparnos, pero tenemos que ir a encargar un bidón de vitaminas y un par de sacos de reconstituyentes, porque como tu idea acabe cuajando nos van a hacer pero que mucha falta... :-D

¿Leña a Uwe?

Soy aficionado tanto a los videojuegos como al cine y me parece que no estáis siendo justos con vuestras críticas a Uwe Boll... porque para ser justos tendríais que darle mucha más caña. A ver si lo pilla de una vez y deja de cargarse juegos haciendo esos bodrios de películas. ■ Aitor Quintana

R. Tomamos nota de tu sugerencia y prometemos aplicarnos aún más en el "apaleo" de Uwe Boll ;-D Aunque, mira, a lo mejor no hace falta porque el mes pasado salió diciendo justamente que estaba cansado de tanta crítica y que no pensaba dirigir más adaptaciones de videojuegos. Si sólo fuera verdad...

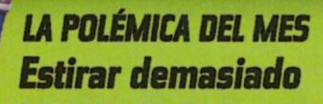


Me apunto a todo

Os escribo para "echaros la bronca" por regalar el mes pasado la versión de prueba de «City of Villains». El caso es que primero regalasteis la versión de prueba de «City of Heroes», lo probé y, claro, me enganché. Luego disteis «World of Warcraft» y también me apunté. Ahora llega «City of Villains» y... ya os podéis imaginar el resto. Vamos, que no sé de dónde voy a sacar la pasta para tanta cuota... Bueno, de todas formas, vosotros seguid así, que ya veré yo lo que hago :-D ■ Nacho Torres



R. Amigo, es que tú te apuntas a un bombardeo. Vamos, que regalamos una versión de prueba de la enciclopedia Encarta y seguro que te suscribes también ;-) De todas formas, no hace falta que te preocupes por tu maltrecho bolsillo, porque has de saber que si te suscribes a «City of Villains» la cuota incluye también la suscripción a «City of Heroes». O sea, que está todo previsto...



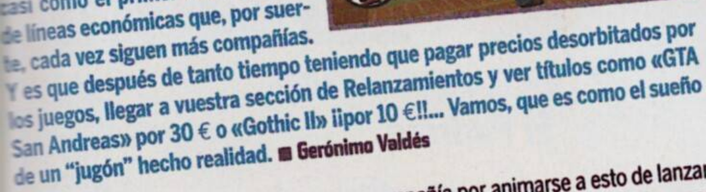
LA POLÉMICA DEL MES
Estirar demasiado

Creo que las compañías abusan de la costumbre de lanzar un juego para, apenas unos meses después, lanzar una expansión. A menudo esos contenidos adicionales podrían haber sido incluidos en el original. Acaban de anunciarse, por ejemplo, expansiones para «Age of Empires III» y «Civilization IV» y a mí me parece que en ambos casos se trata sólo de una forma de "sacarnos la pasta". ■ Ricardo

Bueno, es que hasta cierto punto las compañías están ahí para "sacarnos la pasta", que al fin y al cabo esto es un negocio y se trata de ganar dinero. Y es verdad que a veces nos encontramos con juegos "raquíticos", pero en los dos casos que mencionas, los originales ya incluían suficientes contenidos como para que podamos considerar sus expansiones como extras por los que merece la pena pagar a parte, ¿no te parece?

CARTA DEL MES

...n lujo... de precios



...Puede que a los que llevan poco ...empo en esto de los videojuegos no ...es cause la misma impresión, pero ...mí, que llevo años aporreando mi ...eclado, me sigue entusiasmando ...casi como el primer día la política ...de líneas económicas que, por suer...te, cada vez siguen más compañías. Y es que después de tanto tiempo teniendo que pagar precios desorbitados por los juegos, llegar a vuestra sección de Relanzamientos y ver títulos como «GTA San Andreas» por 30 € o «Gothic II» ¡¡por 10 €!!... Vamos, que es como el sueño de un "jugón" hecho realidad. ■ Gerónimo Valdés

R. Lo malo es que todavía queda alguna compañía por animarse a esto de lanzar series económicas, pero seguro que más tarde o más temprano todas ellas acaban por darse cuenta de que "más barato" no quiere decir "menos beneficios" sino, casi siempre, justo lo contrario. Y si no que le pregunten a FX o a Ubisoft –con su línea Codegame– cuántos juegos venden al mes...

Por fin en castellano

● Quiero darle las gracias a Blizzard por comprometerse a traducir al castellano «World of Warcraft». Yo soy un usuario del juego desde que apareció en España, pero reconozco que el inglés no es mi fuerte y que la mayoría de las quests las he hecho "de oídas", sin enterarme bien de la historia, así que cuando lo traduzcan me lo pienso volver a jugar desde el principio. Eso sí, coincido con vosotros en que ya se podrían haber puesto antes con ello. ■ Carlos



R. Pues sí, pero mira, más vale tarde que nunca, ¿no? Eso sí, esperamos que los chicos de Blizzard se pongan las pilas con la traducción, porque como se lo tomen con la misma calma con la que lo hacen todo, podemos tomarnos las uvas antes de que les de por presentar la versión en castellano.

Los mejores del año

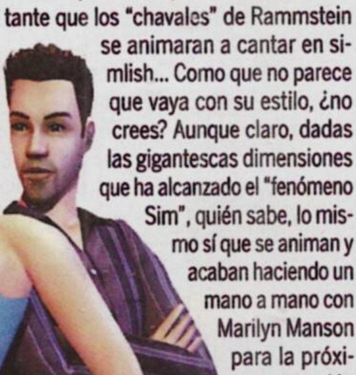
● Acabo de leer el reportaje con los resultados de los mejores juegos de 2005 y tengo que decir que coincido con casi todos los ganadores, salvo quizá con «NFS Most Wanted» (yo soy más de la simulación realista y voté por «Moto GP 3») y alguno más. De todas formas, me parece una iniciativa genial para saber lo qué piensan de verdad los jugadores y espero que sigáis repitiéndola durante muchos años. ■ Luis Lence



R. Pues lo cierto es que no te queda ni el consuelo de decir "¡por qué poco!", porque la victoria de «NFS Most Wanted» ha sido la más clara, con una ventaja enorme sobre el segundo clasificado (¡77% frente a un 7%!). De todas formas, muchísimas gracias por participar en la votación que, puedes estar seguro, volveremos a convocar el año que viene. ¡Así que ya puedes ir empezando a anotar tus juegos favoritos de lo que llevamos de 2006!

¿Quién será el próximo?

● He leído la noticia de que Depeche Mode ha grabado una canción para «Los Sims 2: Abren Negocios» –¡en simlish!– y casi me caigo de la silla. Primero fueron Andy y Lucas, ahora Depeche Mode (el listón ha subido notablemente, si me permitís decirlo)... Y yo me pregunto, ¿quiénes serán los siguientes en pasar por el filtro de los Sims? ¿Rammstein quizá? ■ Ruth Vega



R. Pues, la verdad, nos extrañaría bastante que los "chavales" de Rammstein se animaran a cantar en simlish... Como que no parece que vaya con su estilo, ¿no crees? Aunque claro, dadas las gigantescas dimensiones que ha alcanzado el "fenómeno Sim", quién sabe, lo mismo sí que se animan y acaban haciendo un mano a mano con Marilyn Manson para la próxima expansión de «Los Sims 2». Cosas más raras se han visto, ¿no? :-D

FORMIDABLE



El rol del futuro. Llevábamos mucho tiempo esperando un juego de rol de la jugabilidad, las dimensiones y la calidad de «The Elder Scrolls IV: Oblivion» y, ahora que ha llegado, no nos cansamos de jugarlo. Lo cierto es que todos los aficionados estamos de enhorabuena con la llegada de este revolucionario juego que ha marcado un antes y un después en su género.

LAMENTABLE



Siempre hay un "pero". Lamentablemente, «Oblivion» no está libre de puntos oscuros, el más gordo está en los abundantes fallos de traducción que presenta, algunos de ellos realmente garrafales. Y, eso, por no mencionar la "idea genial" de poner contenidos descargables de pago, tan importantes y trascendentes para la aventura como... una armadura para tu caballo.

Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid. No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Qué... juegos de THQ se beneficiarán de la compra de «Unreal Engine 3», tal vez la próxima entrega de las aventuras de «Bob Esponja»?

¿Cómo... es que no hay todavía una expansión de «The Movies» basada en el cine de catástrofes y protagonizada, por lo tanto, por Uwe Boll?

¿Qué... hay de cierto en los rumores que aseguran que Ensemble Studios («Age of Empires III») está desarrollando un juego de rol online en un mundo persistente?

¿Por qué... Blizzard ha esperado un año para decidirse a traducir «World of Warcraft» al castellano, si el juego ya fue todo un éxito en España desde que hizo su aparición?

¿Cuánto... va a esperar Turbine antes de empezar a cobrar por las actualizaciones descargables de «Dungeons & Dragons Online»?

¿Quién... es el responsable de los rumores –rápidamente desmentidos por LucasArts– que han invadido la red asegurando el cierre inminente de «Star Wars Galaxies»?

¿Cuándo... va a dejar Sid Meier de dar vueltas a lo mismo, tras anunciarse que su "nuevo" proyecto será «Sid Meier's Railroads!»?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

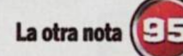
¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

Soberbio

Creo que el salto a las 3D ha sido todo un acierto y que la cantidad de posibilidades a nuestra disposición es enorme. Me parece que es el mejor de la serie, porque tiene toda la jugabilidad de las anteriores entregas y, además, es mucho mejor técnicamente. ■ Javier Abela





Estoy de acuerdo en que se ha resuelto muy bien el paso a las 3D, pero a mi no me parece que sea el mejor juego de la serie. Creo que debería haber incluido alguna misión más, porque tal y como está resulta algo corto y, desde luego, no tiene la frescura y la originalidad del primer «Commandos».

J.P.V. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Algo anticuado

Me parece que el género de las aventuras ha superado ampliamente este tipo de juegos y que después de títulos como «Fahrenheit» y similares no tiene mucho sentido volver atrás en el tiempo para recuperar una aventura de apuntar y pulsar. Creo que debería llevar menos nota. ■ Eduardo Chacón

La otra nota




Es posible que el sistema de juego de «Ankh» esté algo desfasado, pero a cambio cuenta con un argumento realmente bueno y, sobre todo, con un gran sentido del humor. Al final uno juega para divertirse y si «Ankh» consigue arrancarnos la carcajada una y otra vez, pues oye, no será tan grave que esté anticuado, ¿no?

T.G.G. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

¡Alucinante!

Es lo más original que he jugado en mucho tiempo y su ambientación está muy conseguida, tanto por los personajes como por los diseños de los graffitis o, sobre todo, por la elección de la banda sonora. ■ Lucía Benítez





Tienes razón en que se trata de un juego muy original, pero la originalidad y la ambientación no bastan por sí solas para hacer un juego grande si no están acompañadas por un desarrollo técnico a la misma altura, y en el caso de «Getting Up» los problemas de cámara y su control afectan seriamente a la jugabilidad.

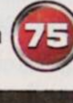
R.Z.H. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Incomprensible

Me parece que se os ha ido la mano con la nota de este juego, porque por mucho miedo que dé y por muy bien que esté ambientado, no deja de estar en inglés, y eso es una faena que hay que tener muy en cuenta a la hora de valorarlo. ■ Oscar Terrones

La otra nota




Te aseguramos que la nota del juego ya tiene en consideración el hecho de que no ha sido traducido -algo que, es cierto, es injustificable- lo que pasa es que, por otra parte, se trata de un juego excelente, muy jugable y realmente adictivo. A lo mejor lo que deberíamos preguntarnos es qué nota se hubiera llevado de aparecer en castellano.

J.P.V. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

A toda vela

Me lo estoy pasando genial con este juego que, en mi opinión, es una de las mejores simulaciones de los últimos tiempos. Su modo multijugador, además, es divertidísimo y las regatas que se organizan en la red son apasionantes. Debería haber llevado más nota. ■ Andrés Aguilar

La otra nota


Su realismo es muy elevado, pero su jugabilidad no tiene la misma abundancia de opciones que un simulador de vuelo, por ejemplo. Y es cierto que las regatas online son muy divertidas, pero por eso el apartado multijugador lleva una nota bastante más alta que el individual.

T.G.G. (Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA
El Padrino



Puntuación Micromanía



Un juego de película

Creo que «El Padrino» tiene uno de los mejores guiones de todos los tiempos porque no copia la película, pero te hace sentirte en todo momento dentro de ella. Además, el sistema de juego es genial y te deja hacer todo lo que te dé la gana. ■ Carlos Castello

Se trata, desde luego, de un juego excepcional, pero para merecer la nota que propones, que es altísima, le falta algo de consistencia. Su guión es irreprochable en la aventura principal, pero algunas misiones secundarias resultan claramente inferiores. Además, su tecnología no es tan buena como esperábamos. No son fallos graves, claro, pero es que un 98 es mucha nota. F.D.L. (Autor de la review)



Demasiado violento

No me parece bien que le deis tanta nota a un juego tan violento como éste. Ya sé que está clasificado para mayores, pero aún así me parece que es excesivamente duro en muchos momentos, a menudo incluso de forma gratuita. ■ Francisco Aguallo

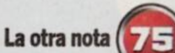
¿Violento? Sí, y mucho, además. Tanto que no es recomendable incluso para muchos "mayores", que no desean tanto realismo. Ahora bien, esa violencia, ¿es gratuita? Yo creo que no y si ves la película o lees el libro en los que se basa el juego estarás conmigo en que la reproducción es bastante ajustada. F.D.L. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Mal rollo

Creo que se les ha ido la mano. Una cosa son los vampiros y otra es la gente cortada por la mitad, la sangre y una ambientación "sado" que, de verdad, a mi me da más mal rollo que otra cosa. ■ Omar Espósito





No es un juego para todo el mundo, es verdad, pero por eso está calificado para mayores de 18 años. Incluso así, es probable que a muchos adultos tampoco les guste, pero para los que la ambientación no sea un problema, es entretenido y está repleto de acción, y eso también hay que tenerlo en cuenta.

F.D.L. (Autor de la review)

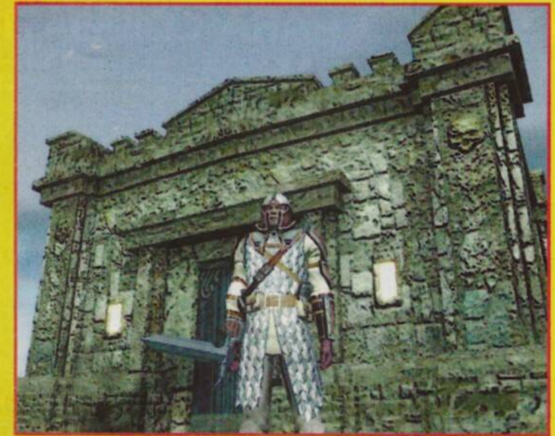

ROGUE TROOPER
RICO
DISEÑADO PARA COMBATIR
SU VENGANZA ES SU GUERRA
21-04-06
PlayStation 2
PC DVD ROM
REBELLION
PROEIN
eidos
www.roguetrooper.com
Rogue Trooper interactive game © 2006 SCi Entertainment Group and Rebellion. The Rebellion logo, 2000 AD logo, Rogue Trooper characters, objects, locations and
are trademarked or registered trademarks of Rebellion A/S in the United States and/or other jurisdictions. All rights reserved. Eidos and the Eidos logo are trademarks
Entertainment Group plc. All rights reserved. " " and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Res

REINVENTAR UN CLÁSICO

¿MISIÓN IMPOSIBLE? En su búsqueda por mejorar el que para muchos es el mejor juego de rol de todos los tiempos, «Neverwinter Nights 2» nos ofrecerá un nuevo y mejorado sistema de juego, más estratégico, en el que podremos controlar grupos de hasta cuatro personajes.

MÁS Y MEJOR. Contaremos además con una versión mejorada del editor «Aurora», con más herramientas y un interfaz mejorado, así como con un renovado apartado gráfico que usará los efectos visuales más avanzados. Prometedor, ¿verdad?





¡Vuelve el rey del rol!

NEVERWINTER NIGHTS 2

Si eres aficionado al rol llevas una buena temporada de celebraciones: «Los Señores Sith», «Fable», «Oblivion»... Pero no guardes todavía los matasuegras y el champán porque uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos prepara su regreso. ¡Y tú pensabas que la cosa no podía mejorar!

La llegada de «Neverwinter Nights» supuso toda una revolución en el mundo del rol en PC, que en la época de su aparición vivía un periodo realmente bajo, estancado en las 2D y en sistemas de juego complejos y enrevesados. Ahora, varios años después, el género está en mucha mejor forma y la competencia es, por tanto, mucho mayor pero quizá, precisamente por eso, la expectación que ha levantado la segunda entrega de la serie entre todos los aficionados es simplemente gigantesca. Nosotros, claro, somos aficionados como el que más y como además resistimos bastante mal la impaciencia hemos hecho el petate y nos hemos ido a Londres a ver el juego de primera mano. ¿Quieres saber qué nos ha parecido? Pues así, de primeras, que la expectación está totalmente justificada, pero tranquilo que te vamos a dar todo lujo de detalles...

UN PASADO MISTERIOSO

«Neverwinter Nights 2» te pondrá en la piel de un joven aldeano que vive en la pequeña aldea de West Harbor. Como todo buen protagonista de videojuego que se precie, tras una vida en apariencia tranquila y mundana tu personaje esconde un pasado misterioso y es que, al parecer, en las cercanías de la aldea se libró hace años una batalla entre un poderoso mago y una misteriosa criatura que acabó en una enorme explosión, cuando una espada mágica estalló en varios pedazos. El caso es que uno de esos fragmentos acabó enterrado en el pecho de tu personaje sin que él lo supiera. La aventura comienza años después de estos sucesos al entrar en escena fuerzas muy poderosas que intentan recuperar todos los restos de la espada.... Todos.

Ante esta situación no te quedará otra que buscar la ayuda de aliados poderosos y en los Reinos Olvidados, el universo fantástico en el que transcurrirá el juego, los poderosos se dan cita en una ciudad: Neverwinter. Desgraciadamente, tras encaminar allí tus pasos descubrirás que los poderosos no acostumbran a ayudar a los desconocidos, así que para conseguir una solución a tus problemas primero tendrás que ganarte una reputación en Neverwinter. Para ello tendrás que unirte a un grupo de aventureros y, junto a los mismos, lanzarte a resolver todo tipo de misiones y encargos pero, claro, mientras tanto te seguirán buscando, así que la cosa será de todo menos sencilla.

ROL DEL BUENO

Como el juego original, «Neverwinter Nights 2» seguirá escrupulosamente las reglas del ▸▸

Vive una historia fantástica y disfruta de toda la fuerza y la variedad del rol clásico de Dungeons & Dragons

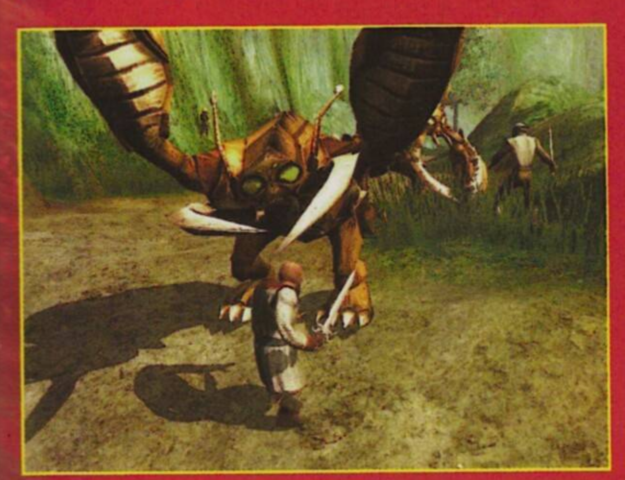
- **Género: Rol**
- **Estudios/Compañía: Obsidian Entertainment**
- **Distribuidor: Atari**
- **Idioma: Castellano**
- **Fecha prevista: Otoño 2006**
- **www.atari.com/nwn2**

LAS CLAVES

- La legendaria serie de rol vuelve con más opciones de juego, nuevas reglas y, cómo no, con una emocionante aventura.
- Te pondrá en el papel de un joven campesino que debe hacerse una reputación en la legendaria ciudad de Neverwinter.
- Seguirá fielmente la versión 3.5 de las reglas de D&D en cuanto a razas, clases, conjuros, combates...
- Incluirá una nueva versión del potentísimo editor Aurora.
- Su interfaz será totalmente personalizable.
- Contará con un apasionante modo multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN

El regreso rolero más esperado. Nuevo sistema de juego, nuevos gráficos, pero la misma jugabilidad.



▲ ¿ESTÁS LISTO PARA EL MEJOR ROL? Entra en los Reinos Olvidados con una fiel adaptación de las reglas del juego de mesa Dungeon & Dragons.



▲ ¡HÉROE A LA MEDIDA! La vida de la aldea queda atrás y ahora tienes que hacer carrera como héroe. ¿Serás mago, guerrero o ladrón? ¡Tú decides!



▲ LO MIRES COMO LO MIRES... El juego pondrá a tu disposición dos puntos de vista diferentes: uno isométrico, más alejado, y otro en tercera persona, más cercano a la acción.



▲ ¡NO HAY ENEMIGO PEQUEÑO! De hecho algunos, como éste, son realmente grandes. En todo caso la variedad está garantizada, pues la lista de monstruos que podrás encontrar es enorme.



DIÁLOGOS DE PELÍCULA

» EN PRIMER PLANO. Como cualquier juego de rol que se precie «Neverwinter Nights 2» te enfrentará a abundantes diálogos. Lo bueno del caso es que en vez de los tradicionales cuadros de texto el juego recurrirá para ello a secuencias cinemáticas. Así, cada vez que tengas que hablar con un personaje la cámara pasará a un primer plano panorámico, con sus correspondientes bandas negras y todo. Más cinematográfico, imposible.



▲ ¡ESTO ME SUENA! El juego utilizará las reglas oficiales de D&D, así que si ya tienes experiencia con ellas te será muy fácil reconocer todos los hechizos, habilidades especiales, tipos de personaje o enemigos.

PERSONAJES A LA CARTA



» DISEÑO A MEDIDA. A la hora de crear tu personaje tendrás a tu disposición toda la impresionante potencia de las reglas de D&D en su versión 3.5. Así, podrás ir eligiendo, sucesivamente, raza, clase, alineamiento, habilidades e incluso apariencia, personalizando en este último apartado aspectos tales como el peinado o el color de la piel o el cabello.

» A GUSTO DEL CONSUMIDOR. Los desarrolladores son conscientes de que las reglas de D&D pueden resultar abrumadoras para los jugadores menos veteranos, y por eso será posible dejar que el juego seleccione automáticamente algunos de los aspectos más complejos, como las estadísticas o las habilidades especiales.

►► juego de rol de mesa" Dungeons & Dragons" en su versión más reciente, la 3.5. Esto quiere decir, entre otras cosas, que el juego pondrá a tu disposición todo el repertorio habitual de razas y clases de D&D, incluyendo humanos, elfos, orcos, drows, guerreros, magos, ladrones...

Clases que, además, siguiendo la versión citada de las reglas, podrán especializarse en diferentes "kits", como espadachines, nigromantes, bardos, paladines...

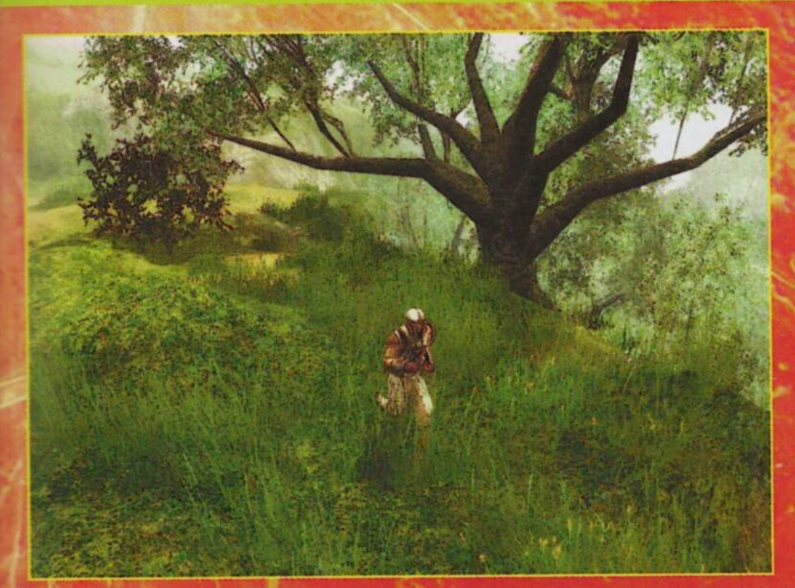
Una de las principales novedades en cuanto al sistema de juego estará en que mientras que en el juego original sólo estabas acompañado por mercenarios, en esta nueva entrega de la serie contarás con la ayuda de otros personajes en la aventura. En total podrás controlar un grupo de cuatro personajes, contando el principal y, en el más puro estilo «Baldur's Gate», podrás alternar el control entre ellos en cualquier momento.

Las reglas oficiales de D&D le dan al juego una gran profundidad y una solidez a prueba de bomba

CADA UNO A LO SUYO

Lo más interesante del caso es que cada uno de estos personajes extra –de los que encontrarás alrededor de 10 diferentes a lo largo de toda la aventura– cuenta con su propia historia y sus motivaciones, que le llevarán a buscar sus propios objetivos e incluso a reaccionar de diferente manera en función de tus actos en el juego y hacia él.

Por lo que respecta a su sistema de control, el juego te permitirá alternar entre un punto de vista isométrico totalmente libre, en el que los personajes se controlarán apuntando y pulsando con el ratón, y otro también en tercera persona pero más cercano, que se controlará al estilo de los juegos de acción, moviéndote con el teclado y dirigiendo la vista con el ratón.



▲ ¡SI PARECE DE VERDAD! El realismo en todos los escenarios será enorme y el nivel de detalle increíble. Fíjate en esos árboles o en esa hierba y dinos si no es para quedarse con la boca abierta.



▲ DE VISITA POR LAS CRIPTAS. Los escenarios interiores prometen ser tan o más espectaculares que los exteriores, aunque algunos, como esta cripta, no resulten especialmente acogedores.



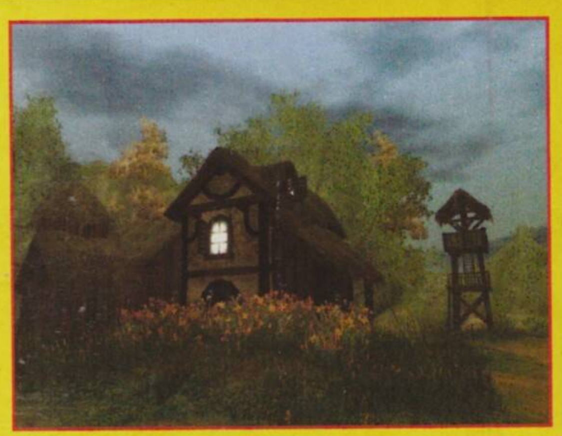
▲ ¡EL PODER DE LA MAGIA! Tendrá unos efectos visuales impresionantes para representar a todo lujo los diferentes hechizos mágicos disponibles.

Otra novedad será que esta entrega contará con un interfaz totalmente personalizable, con barras de acceso rápido que podrás colocar a tu gusto por la pantalla. Además, aunque el juego se desarrollará en tiempo real, podrás pausar la acción para dar hasta tres órdenes a cada uno de tus personajes para que luego las ejecuten de manera secuencial, o sea que el juego será algo más estratégico que su antecesor y, en este sentido, más similar a la serie «Caballeros de la Antigua República».

HÁZTELO TÚ MISMO

De todas formas, si por algo llamó la atención «Neverwinter Nights», más allá incluso de su sistema de juego o su tecnología, fue por el impresionante editor de niveles que incluía, el «Aurora Toolset» que, por supuesto, está siendo revisado y mejorado para esta nueva entrega. Para que te hagas una idea de su potencia baste decir que se trata de las mismas herramientas que está usando la gente de Obsidian para crear la campaña individual del juego o sea que, básicamente, podrás hacer con él lo ▸▸

La posibilidad de controlar grupos de cuatro personajes abrirá nuevas opciones estratégicas

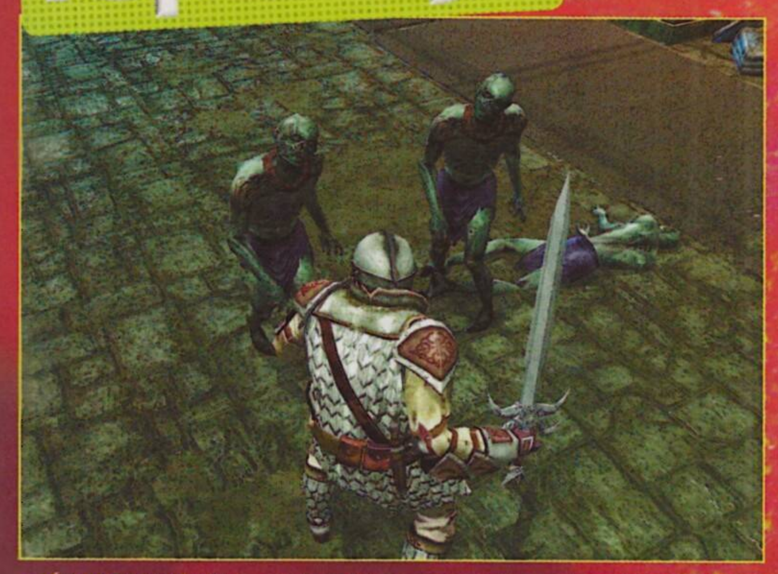




¡COMO LOS MISMÍSIMOS CHICOS DE OBSIDIAN!

POTENCIA ILIMITADA. Incluirá una versión mejorada del potente editor «Aurora» que ya pudiste disfrutar con el juego original. Con él podrás crear o modificar cualquiera de los elementos de la aventura. Podrás diseñar nuevos escenarios, enemigos, personajes e incluso objetos o equipo. Básicamente el editor te ofrecerá la misma libertad que han tenido los desarrolladores a la hora de crear el juego, y tanto es así que podrás abrir en él la campaña individual para modificarla y "tunearla" a tu gusto.

MÁS VERSÁTIL QUE NUNCA. Una de la principales novedades será que los escenarios exteriores ya no se diseñarán a través de un sistema de mosaico, a base de "baldosas" básicas –los interiores sí que conservarán este sistema–, sino que serán totalmente continuos, de manera que ofrecerán un diseño mucho más detallado y fluido que, además, será totalmente tridimensional.



▲ TÓMATE TU TIEMPO. El nuevo sistema de juego te permitirá pausar la acción y dar órdenes a tu personaje sin los agobios del tiempo real. ¡Que no tenemos ganas de andar con prisas!



▲ TESORO Y EQUIPO. Los enemigos derrotados en combate te proporcionarán dinero y nuevos objetos con los que equiparte. Si tienes suerte podrías encontrar incluso algún objeto mágico.



¡MENUDA PINTA!

UN LUJO DE JUEGO. Uno de los aspectos que más cambiará de la anterior entrega a ésta será el apartado gráfico, pues «Neverwinter Nights 2» recurrirá a la tecnología más moderna para alcanzar un resultado espectacular. Así, por ejemplo, el juego utilizará un sistema de luces dinámicas que permitirá que el Sol se desplace por el cielo generando unas sombras absolutamente realistas. Detalles como éste prometen hacer de «Neverwinter Nights 2» uno de los juegos de rol más espectaculares de los últimos tiempos.



¿TE ACUERDAS DE... LOS REINOS OLVIDADOS?

BIENVENIDO... DE NUEVO. El juego de rol de mesa D&D ha contado con ambientaciones muy diferentes, desde los clásicos universos de Ravenloft o de GreyHawk, hasta el más reciente de Eberron. Pero sin duda el mundo por excelencia para los seguidores de este juego de rol es el de los Reinos Olvidados. En este mundo estuvieron ambientadas, por ejemplo, las series «Baldur's Gate», «Icewind Dale» y, por supuesto, el propio «Neverwinter Nights».



▲ ¡SE ACABÓ EL LUCHAR A SOLAS! Ahora podrás recurrir a otros tres compañeros para combinar sus habilidades con las tuyas. Con enemigos así, te hará falta...

►► que te de la gana. Añádele un modo multijugador muy similar al de la primera entrega, con la posibilidad de que un jugador asuma el papel de Dungeon Master –como en el juego de rol de mesa– supervisando el desarrollo de las partidas y lo que nos queda es un juego llamado a causar furor en la red una vez más, entre los aficionados al "modding" y a la creación de escenarios y mapas.

TECNOLOGÍA MÁGICA

Por último, la guinda del pastel la pondrá un impresionante acabado visual. «Neverwinter Nights 2» hará uso de la tecnología gráfica más avanzada para ofrecer un enorme nivel de detalle tanto en los modelos de personajes y enemigos como, sobre todo, en los diferentes escenarios, que ahora estarán mucho más llenos de vida y movimiento que nunca.

«Neverwinter Nights 2» será una aventura con un argumento largo y apasionante, con un sistema de juego totalmente renovado, unos gráficos espectaculares, un modo multijugador genial y un editor aun más potente y versátil que el anterior... ¿Te parece o no entonces que hay motivos para la impaciencia? Pues eso pensamos nosotros también... ■ J.P.V.

Con la nueva versión del editor Aurora podrás diseñar tu propio juego y darle un acabado "profesional"

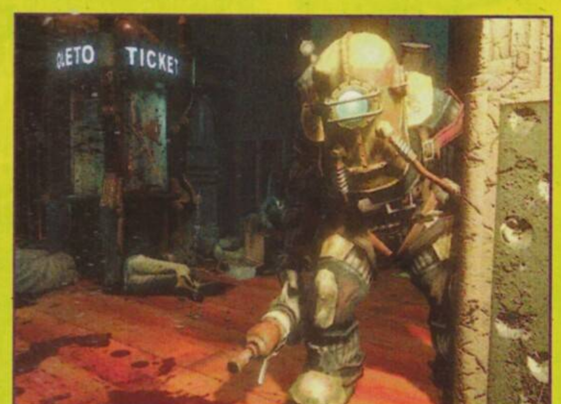
SÓLO EN Micromanía

RAPTURE: DONDE UNA VEZ HUBO UNA UTOPÍA...

UN MUNDO PARA LA ELITE. Rapture se funda en 1946 por Andrew Ryan, un exiliado soviético, millonario y deseoso de una sociedad elitista y utópica donde sólo tenga cabida lo mejor de la humanidad, para desarrollar grandes y rápidos avances científicos, intelectuales, deportivos...

LA UTOPÍA DERROTADA. El fracaso de Rapture vino por el descubrimiento de algo que todos sus habitantes ambicionaban y que provocó una guerra. Tú llegas a los restos de la utopía, habitada hoy por supervivientes mutantes de los que depende tu futuro y a los que debes enfrentarte y, quizá, matar... aunque sean unas inocentes niñas.





Tú decides. Ése es el juego...

BIOSHOCK

Algunos afirman que el futuro no está en la tecnología, los gráficos ni los mundos multijugador. Según los chicos de Irrational Games el futuro está... en el fondo del mar, rodeado por una historia fascinante, llena de decisiones morales y donde la acción del jugador crea el propio juego. ¿Es una utopía?

En la década de los 90 Looking Glass, primero, e Irrational Games, más tarde, lanzaron las dos partes de una serie que muchos, hoy, consideran mítica en el mundo de los juegos de PC: «System Shock». Sus creadores eran los mismos -en esencia- y estuvieron en ambos estudios. Pero, ¿qué era «System Shock»? Grosso modo, uno de los primeros intentos reales por fusionar distintos géneros y donde aquello de la libertad de acción, el juego no lineal y que las decisiones del jugador daban forma a la historia, dejó de ser un argumento de ventas para convertirse en realidad. Con todas sus virtudes y sus defectos «System Shock» es hoy, además, una referencia de la que también bebe el siguiente proyecto de -no podía ser de otro modo- Irrational Games, a la cabeza del que se encuentra el mismo que dio forma a «System Shock». Pero para Ken Levine «Bioshock» no quiere ser una continuación -aparte de que el guión no tenga nada que ver, la idea básica es similar pero no idéntica- de aquel. Básicamente, casi se podría considerar a Levine un idealista y a «Bioshock» una utopía como la del guión que le da forma... ¿o realmente «Bioshock» no será tan utópico sino asombrosamente real?

Acción y rol se dan la mano en un proyecto original y ambicioso, donde las opciones morales son decisivas

BIENVENIDO A RAPTURE

Estás a principios de los años 60 del siglo XX y te encuentras flotando en medio del océano. A tu alrededor hay señales y restos de lo que parece ser un accidente aéreo del que tú, según indica todo, eres el único superviviente. Sí, sí, ya sabemos que esto es entrar muy a saco pero... ¡es que «Bioshock» empezará así! Sin escenas cinemáticas, presentaciones ni vídeos. Tú -tu protagonista- buscas desesperadamente algo que te pueda ofrecer una oportunidad de supervivencia cuando, sin ningún sentido, en medio del océano, una isla, a lo lejos, muestra lo que parece ser un solitario faro.

Un lugar tan solitario que, cuando llegas, ves que en realidad es un acceso a un conducto que lleva hacia abajo. Un acceso ocupado por una especie de cabina en cuyo interior hay un cadáver. Conteniendo tu aprensión lo sacas y te metes en su lugar, para descender al fondo del mar y ver asombrado cómo van apareciendo las formas y siluetas de edificios en una increíble ciudad construida en el fondo del mar, de la que lo único que ves, cuando llegas al destino, es desolación, ruinas, estancias vacías de vida y los sonidos del océano que reclama su espacio arrebatado por... ¿quién? ¡Bienvenido! Acabas de llegar a Rapture.

¿LOCURA O GENIALIDAD?

La historia de Rapture, esa ciudad submarina a la que acabas de llegar, la irás descubriendo a medida que avances en la historia de «Bioshock». Y descubrirás también a su creador, Andrew Ryan, al tiempo que la historia. Una historia y una ciudad que parecen obra bien de un genio, bien de un loco. Casi, casi como el propio «Bioshock». Pero sigamos con Rapture.

A medida que exploras el habitat al que acabas de llegar y buscas señales de vida ▶▶

- **Género:** Acción/Aventura/Rol
- **Estudios/Compañía:** Irrational Games/2K
- **Distribuidor:** Take Two
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2007
- ***página web no disponible***

LAS CLAVES

- Será una combinación de acción, aventura y rol con total libertad de acción y decisión.
- El juego se ambientará en una ciudad submarina, llamada Rapture.
- Podrás desarrollar un estilo de juego propio y único, escogiendo el tipo de habilidades que más te gusten.
- El juego te pondrá continuamente frente a decisiones de corte moral y ético.
- Será posible acabar el juego por muy diversos caminos y utilizando distintas estrategias.
- El universo de juego se sitúa a medio camino entre una estética retro, art-decó, y de ciencia ficción típica del cine años cincuenta.

PRIMERA IMPRESIÓN

Originalidad extrema y libertad total. Rol en el que tu ética y tu moral también se pondrán en juego.



▲ UN EDÉN EN EL FONDO DEL MAR. A principios de los años 60 tu avión sufre un accidente y cae en el océano. Y tú, yendo más lejos, llegas al fondo.



▲ EXTRAÑOS HABITANTES EN UTOPIA. La acción será una aventura moral en un mundo utópico y hoy arrasado, fundado por una elite intelectual.



▲ ¿QUÉ PASA SI TOCO AQUÍ? Será un juego sobre decisiones, sí, aunque no tan burdas. Cuando dudas entre matar o no, pulsar un botón, ¿importa?



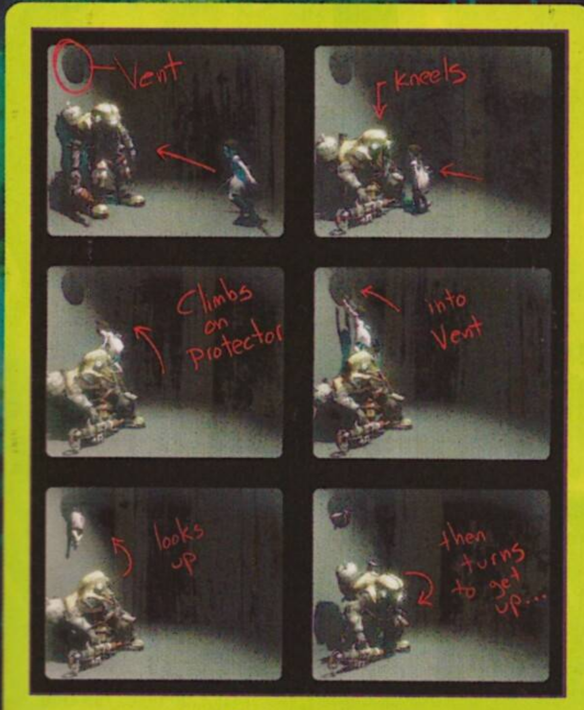
▲ UTOPÍA ESTILO AÑOS 50. Rapture quería ser una sociedad utópica pero viva. Y sus habitantes tenían trabajos y familias, que precisaban cuidados...



▲ ¡NO TE METAS CON LOS PROTECTORES...! O, SÍ... Esta pequeña cosechadora y su guardián pondrán a prueba tu ingenio y tu moralidad. Si intentas hacer daño a la pequeña, su "amigo" te lo hará pagar caro. ¿O tienes otra opción?



▲ LOS RESTOS DE LA GUERRA MUTANTE. ¿Qué pasó en Rapture? Sólo quedan los mutantes cadáveres... y algunos mutantes vivos.



EL GUARDIÁN DEL TESORO

EL TESORO ES... ELLA. Las niñas, las cosechadoras –y procesadoras– de Adam, serán la clave de toda la historia en «Bioshock». Ellas te podrán otorgar el poder necesario para sobrevivir, escapar o eliminar a tus enemigos. Pero, ¿cómo conseguirás ese poder?

¿DESAFIARÁS AL PROTECTOR? Literalmente tendrías que arrancar el Adam de su interior pero, si ellas no te lo dan, ¿te enfrentarás a su protector para eliminarla y quitárselo? ¡Tú decidirás qué hacer!

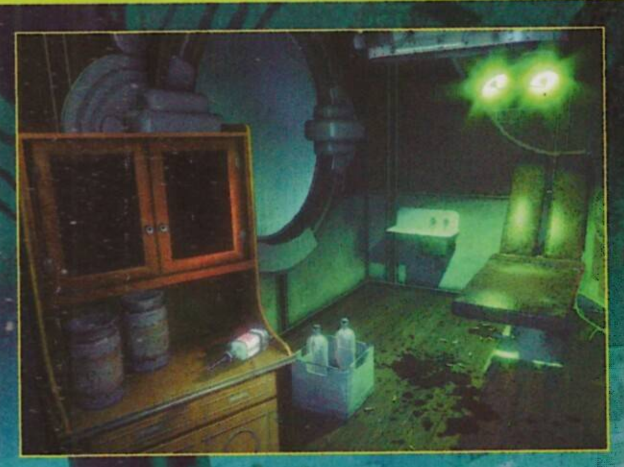
►► que puedan ayudarte y orientarte, descubres algo que no esperabas. Asomándote por una esquina primero oyes unos pasos mecánicos, poderosos, y luego ves a su responsable: el Protector, una mole a medio camino entre un ser humano y un robot, en una de cuyas manos se mece una metralleta descomunal mientras en la otra sujeta tiernamente la manita de una niña de unos diez años. La niña tiene una jeringuilla. Cuando se acercan a un cadáver, la niña se la clava, extrae un líquido del cuerpo y, acto seguido... ¡se lo lleva a la boca y se lo traga! De algún modo, sabes que ese líquido es precioso, que puede ayudarte. Ves una pistola en el suelo, la coges y apuntas a la niña. Sabes que sólo así podrás conseguirlo, pero tus manos tiemblan. ¿Matarás a una niña pequeña para vivir? Además, el Protector... ¿cómo reaccionará? Es algo más que una decisión entre matar y cómo. La clave es: ¿quieres hacerlo, de verdad?

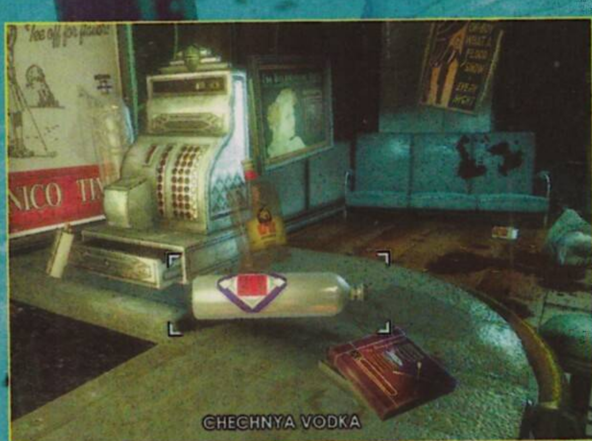
ADAM Y TÚ

El líquido es el Adam, una sustancia sintetizada por una babosa submarina que los habitantes de Rapture descubrieron por casualidad. El Adam se convirtió



▲ PUES SI TE ATREVES... AFRONTA LAS CONSECUENCIAS. Si tu personaje se inclina por el uso de las armas podrá desarrollar habilidades que le permitan superar obstáculos y enfrentarse a enemigos cada vez con más eficacia.





▲ TIPOS DUROS DE PELAR. El Nueva York de los años 40 no es lugar para pusilánimes. Los polis lo saben y sólo se rinden ante la fuerza... o el dinero.



▲ ¡POR FIN LLEGÓ LA COSECHA! Si ves una niña con una jeringuilla, es momento de cosecha. Se trata del método para extraer el Adam de los cadáveres y procesarlo en su pequeño cuerpo.



▲ ESTO SÍ QUE ES AGUAR LA FIESTA. Por si no era bastante estar en el fondo del mar, encima los mutantes lían una guerra. ¡Que es fin de año!

Un mundo submarino acoge una sociedad utópica para acabar destruido por su propia ambición

en la perdición de Rapture. Una sustancia que mejoraba las capacidades intelectuales y físicas hasta extremos brutales, pero que también volvía adictos y mutantes a sus usuarios. Su control desembocó en una guerra entre los rapturianos que destruyó la sociedad utópica de Ryan, pero permitió sobrevivir a algunos de ellos: Protectores, Agresores y Cosechadoras –las niñas, que fueron modificadas genéticamente por Ryan para procesar el Adam, sólo disponible en los cadáveres tras la aniquilación de la babosa–. Y ahí, entrarás tú.

VIVIR... ¿A TODA COSTA?

En Rapture, el Adam parece convertirse en tu única posibilidad. Pero conseguirlo no será fácil. De hecho, ¿lo necesitas de verdad? Será el camino más corto a la supervivencia... ¿o no? «Bioshock» quiere ser una experiencia única y total de juego. Una utopía, casi, como ya hemos mencionado. Un juego donde lo importante no es sólo lo que harás, sino cómo lo harás y con qué medios. Esta singular combinación de acción y rol te dejará, según Levine, crear tu propia experiencia de juego. Irrational te dará los mimbres y tú te harás el cesto. Pero lo harás, además, a base de decisiones morales. ¿Matarás, o no? Si no, ¿cómo modificarás la conducta de los personajes no jugadores ►►

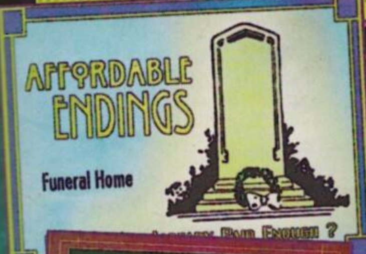
PERO, ¿QUÉ FUE DE ELLOS?

» ¿CUÁNTOS HABITANTES DE RAPTURE QUEDAN? Aunque, más importante aún, ¿cómo están? La guerra por Rapture y por Adam acabó con unos pocos supervivientes mutados y convertidos en extrañas criaturas y muchos otros muertos.

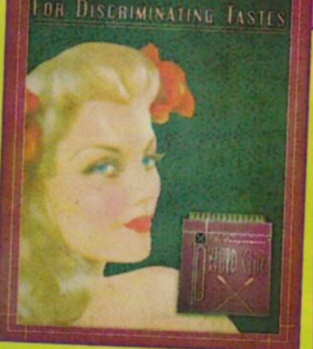


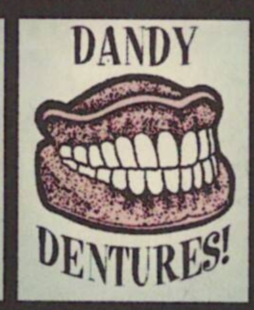
» TODAS SUS HISTORIAS ESTARÁN AHÍ. Para dar más veracidad al juego, en Irrational están creando un archivo con datos de los antiguos habitantes de Rapture: la elite de la humanidad que acabó devorada en su propia trampa.





OH-BOY WHAT A FLOOR SHOW EVERY NIGHT





PUBLICIDAD NO SUBLIMINAL

» **LA UTOPÍA ERA ART-DECÓ.** Rapture sería una sociedad utópica, aislada, superior si se quiere, pero no era impermeable a la estética de la época en que se supone fue fundada. Las innumerables muestras "publicitarias" que inundan las estancias de Rapture son la mejor prueba de ello.

» **LA VENA ARTÍSTICA DE IRRATIONAL** ha encontrado en «Bioshock» el medio para dar salida a todo su talento. La investigación que han llevado a cabo para captar la "cara" de la publicidad de los años 50 es encomiable y los resultados prometen ser magníficos.



▲ **¿PODRÁS AGUANTAR TANTA PRESIÓN?** Y no sólo en sentido figurado. Literalmente, cuando te muevas por Rapture notarás la presión... del agua oceánica en las paredes de la ciudad. ¿Se te vendrán encima?

▲ **NADIE GANA, TODOS MUEREN.** Lo que pasó en Rapture sólo lo descubrirás a medida que avances en el juego –y no todo, sólo retazos–, pero las "pistas" más evidentes aún se encuentran por el suelo de la ciudad...

►► para que hagan cosas que te beneficien? Las habilidades que podrás desarrollar en «Bioshock» serán cualquier cosa menos corrientes.

Cuando elijas el camino que seguirá tu personaje y que definirás únicamente con las acciones que vayas llevando a cabo, olvídate de fijarte en marcadores, puntuaciones o usar menús para configurar habilidades (ingeniería, armas, genética...). No habrá. Sencillamente, la evolución de tu personaje será visible en la eficacia con que lleve a cabo esas acciones. Si corres más rápido no será porque hayas asignado dos puntos a esa habilidad al subir de nivel... No. Todo será mucho más sutil y te pedirá ser mucho más flexible de lo que habitualmente hacen otros juegos. Porque éste, según Irrational, lo crearás tú.

MORAL Y DECISIONES

«Bioshock» no dejará de ser una isla en el mar del PC. No sabemos si una isla paradisíaca, ya que todavía queda un año largo por delante para que lo veamos en una versión casi final, pero nadie puede negarle ambición, ideales y ser un proyecto no poco arriesgado. Conociendo a sus responsables, y su currículum, te puedes esperar algo realmente grande. Tan imponente como los Protectores y quizá tan utópico como Rapture. Sólo que «Bioshock» perfila un futuro mucho más luminoso. ■ **F.D.L.**

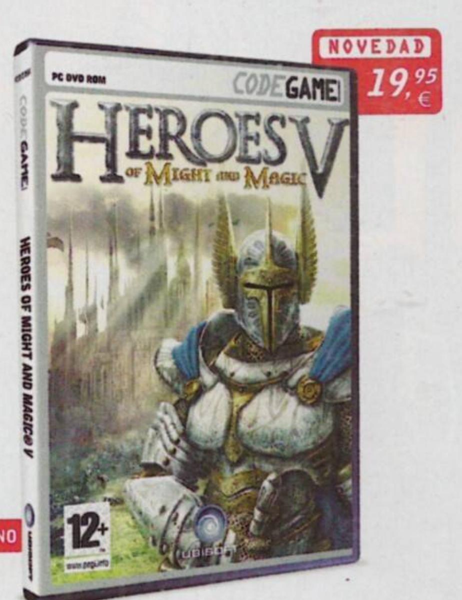
En «Bioshock» tus decisiones darán forma a la historia y a la actuación de los personajes no jugadores

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

NUEVA ERA
DE ESTRATEGIA
NUEVA GLORIA
SIN LÍMITES



Sumérgete en el auténtico universo de fantasía de este genero con deslumbrantes gráficos 3D de nueva generación.



TOTALMENTE EN CASTELLANO

Revolucionarios combates estratégicos innovador y variado modo multijugado y adictivos elementos RPG.

www.mightandmagic.con







Mayo 2006



Parque Empresarial ALVIA, José Echegaray 8, Edificio 3, planta 2, 28230 Las Rozas, Madrid


© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.
* Requiere la compra del producto y acceso a internet. El jugador es responsable de los costes de su conexion a internet
-Distribuye:
Friendware
Marqués de Monteagudo, 18
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81
NCSOFT
ARENANET



- Género: Acción táctica
- Estudios/Compañía: Grin/Ubisoft
- Distribuidor: Ubisoft
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Mayo 2006
- www.ghostrecon.com

LAS CLAVES

- Dirigirás un grupo de cuatro "ghost", en el papel de su jefe, el capitán Mitchell.
- La acción se desarrollará en Ciudad de México, en el año 2013.
- La campaña individual abarcará once fases.
- Tendrás seis tipos básicos de armas.
- Podrás utilizar un gran arsenal tecnológico, desde un mapa táctico hasta el "cross com".
- Habrá dos modos multijugador básicos: cooperativo y dominación.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción táctica y realismo máximo. Quiere llegar mucho más lejos de lo ya visto en el género.

Ghost Recon Advanced Warfighter

¿Sobrevivirás a México?

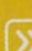
Militares rebeldes, el presidente de Estados Unidos secuestrado, el maletín nuclear desaparecido y el futuro del mundo en tus manos. Bueno, si lo que te gusta es que los juegos te ofrezcan un buen desafío, ¿qué mejor que uno espantosamente real?

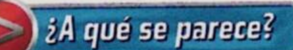
Lo veníamos esperando desde hace tiempo, con algunos inoportunos retrasos que nos han hecho mordernos las uñas más de lo deseable. Pero ha sido ponerle las manos encima a «Ghost Recon Advanced Warfighter» y empezar a salirnos tics, temblarnos las manos y notar como el corazón se nos desbocaba mientras caíamos en paracaídas sobre México D.F., donde nos esperaba una misión de lo más peliagudo: salvar al mundo de unos militares rebeldes que han robado el maletín nuclear del presidente de Estados Unidos y quieren liarla bien gorda. ¡Qué dura es la vida del "ghost"!

¿DEMASIADO REAL?

Si no has oído hablar de «Ghost Recon» –je, je,je, venga hombre...– seguro que te suenan otros nombres como «Rainbow Six» o «Full Spectrum Warrior». En estos juegos la máxima es casi idéntica: no cuenta el número de balas, sino el cerebro para usarlas. En esto, además, los operativos "ghost" son la repanocha, lo más de lo más, la elite de... lo pillas, ¿no? Y lo grande de «Ghost Recon» es que todo gira siempre en torno al realismo máximo –dentro de un orden dedicado a la jugabilidad, faltaría más– en el planteamiento de la acción, porque, hasta ahora, lo del realismo del mundo de juego... bueno, se dejaba más a tu capacidad para meterte en situación, que a una ambientación apoyada por unos

Prepárate para la acción táctica con un pavoroso halo de realidad, en el escenario de México D.F., en el año 2013







Full Spectrum Warrior

■ Aunque la idea es casi igual, en «Full Spectrum Warrior» no encarnas a ningún soldado.



Rainbow Six Lockdown

■ También con el sello de Tom Clancy y también en primera persona. «Rainbow Six» puro.



▶ México D.F. te espera para que dirijas a tus hombres en la misión más arriesgada de sus vidas... y de la tuya.



▶ Tus hombres se protegerán y atacarán solos, pero siempre dependiendo de tus órdenes.

¿Sabías que...

...antes de hacerse cargo del juego, los chicos de Grin habían diseñado simuladores de combate, en un estilo similar, para el ejército de EE.UU.?

▶ Todo está arrasado en México. Los rebeldes han convertido la ciudad en zona de guerra.

▶ Selecciona a tu unidad, dale una orden y... ¡ale, hop!, haz saltar al enemigo por los aires.

▶ La misión más importante de los "ghost" comenzará lanzándote en paracaídas sobre la ciudad.

gráficos realistas. Pues, chico, ve haciéndote a la idea de que eso ha pasado a la historia. «Advanced Warfighter» será un juego de acción táctica de lo más real... pavorosamente real. Casi demasiado. Porque no sólo será lo típico de "un tiro y estás muerto". Es que ahora te va a doler.

UN FUTURO MUY CERCANO

Es el año 2013 y el presidente de Estados Unidos se encuentra en México para firmar un acuerdo con el país vecino del sur. De repente, y en medio de una gran confusión donde los datos no están demasiado claros, se manda a un grupo de operativos "Ghost" a México D.F. a reducir lo que parece ser un pequeño grupo militar mexicano que ha asaltado un centro secreto que utilizan los Estados Unidos para operaciones encubiertas. Pero lo que parece un pequeño asalto de repente se revela como un golpe de estado en toda regla. El grupo "ghost" que ha precedido al tuyo ha perdido contacto con la central. El presidente, además, está ilocalizable, junto a su homólogo mejicano. Nadie sabe quién está a la cabeza del golpe, cuál es la situación en la ciudad ni, lo que es peor, dónde está el maletín que controla las cabezas nucleares de Estados Unidos. Y, ya sabes quién tiene que arreglar el lío, ¿verdad? ▶▶



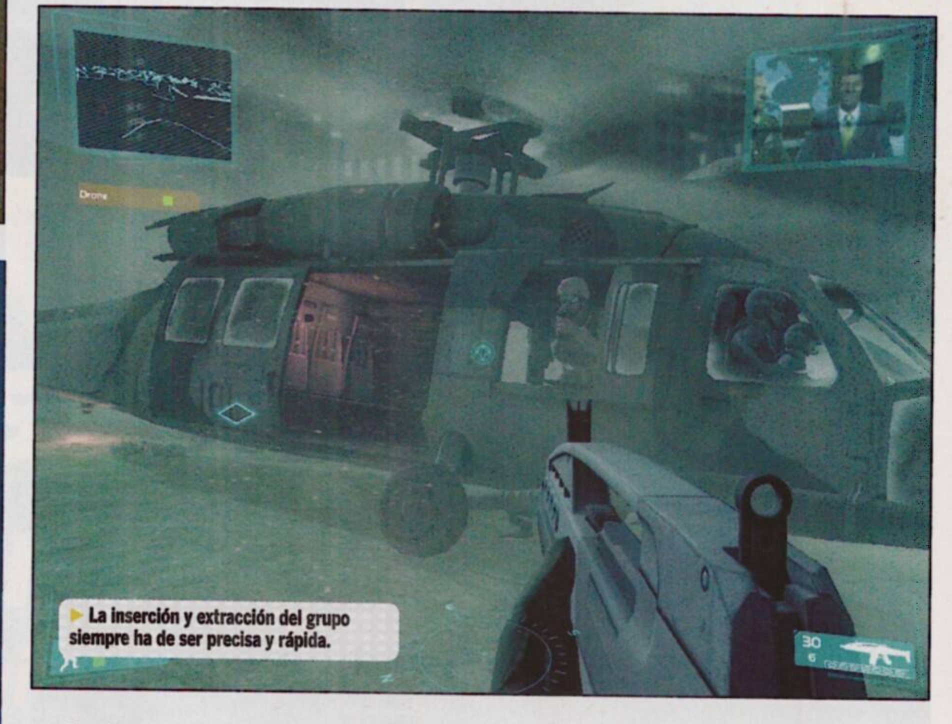


Podrás ver la acción en el pellejo de tu personaje (arriba), y... ¡en el del resto de tus hombres! (abajo)





El comienzo de cada misión siempre será idéntico: un vehículo deja al grupo en un punto seguro para comenzar el avance.



La inserción y extracción del grupo siempre ha de ser precisa y rápida.

¡QUE SE PREPARE EL ENEMIGO!



EL ARMAMENTO será, como puedes imaginar, uno de los apartados más cuidados e importantes tanto en el diseño del juego como en la acción de cada misión y en la propia planificación (¡la tuya!) de las mismas. La elección que hagas del armamento definirá en gran parte tu estrategia.



ELIGE TU PROPIO ESTILO DE ARMAMENTO. Los seis modelos básicos que «Advanced Warfighter» incluirá se dividen en varios tipos para ajustarse a cualquier gusto: modelos bullpup, silenciadores... selecciona las armas en función de los objetivos de la misión y de la táctica que usarán tus hombres.



FUTURISTAS... PERO REALES. Si la acción se sitúa en 2013 lo suyo es que las armas de «Advanced Warfighter» sean futuristas. Sin embargo, y como suele ocurrir en los juegos de Tom Clancy, todos los modelos de armas serán prototipos reales o al menos en proyecto sobre la mesa de diseño.

▶▶ Es sólo el principio, porque lo que vendrá luego, te va a hacer desear no haberte tirado en paracaídas en lo que parecía una misión rutinaria de explora, localiza, rescata y sal zumbando.

DOMINA LA SITUACIÓN

«Advanced Warfighter» no parece, a priori, que vaya a distanciarse demasiado de otros juegos del género. Uno piensa: acción táctica, dirigir un grupo... bueno, lo de siempre... Sí, eso es lo que parece, pero en cuanto juegues cinco minutos con él te darás cuenta de que esto no es lo de siempre. No mucho menos.

Para empezar, contará con una fabulosa ambientación –apoyada, desde luego, en una calidad gráfica increíble– que te hará creer que lo que te rodea es real. Pero, también, destacará por múltiples detalles de diseño pensados para hacerte dominar la situación, y el juego, en cinco minutos. Si miras hacia abajo, te verás las manos y los pies. Podrás escoger el armamento a tu medida para afrontar cada misión. Antes de que empiece el jaleo en la misma, con tu equipo rodeándote, mientras te acercas al punto de inserción recibirás detalladas instrucciones básicas de la situación a través del "cross-com"... ¿Qué es el "cross-com"? Pues, como se suele decir, la madre del cordero. Bueno, una de ellas.

Podrás plantear distintas estrategias con total libertad, utilizando el enorme arsenal tecnológico disponible

EL FUTURO ES HOY

Por si no lo sabes, los juguetitos de los militares suelen ser muy caros, ultramodernos y están en activo varios años antes de que ciertas tecnologías lleguen a la vida civil. El "cross-com" es uno de ellos –y no es sólo una fantasía de un juego, por cierto, sino un proyecto real–. Se trata de una


Asomarte, apuntar y vaciar el cargador, será uno de tus movimientos más habituales...

¿Sabías que...

...será uno de los primeros juegos en utilizar el chip PhysX, para potenciar la simulación física, los efectos de explosiones y otros?

¡NO TE ESCONDAS, QUE TE VEO!



TODA AYUDA TÁCTICA SERÁ POCA para planificar tus estrategias en cada misión. Pero si hay algo que te resultará imprescindible es el mapa táctico, al que recurrirás, con toda seguridad, una y otra vez. Diseñado como una perspectiva cenital real del escenario y la acción en tiempo real, en el máximo nivel de zoom podrás ver perfectamente a tus hombres moverse y colocarse en los puntos que les indiques aquí. Podrás marcar puntos de navegación y control (waypoints), encadenar acciones, seleccionar a cada soldado o a todo el grupo y asignar distintas órdenes. A poco que te metas en harina, ya verás como la utilidad de esta alucinante herramienta táctica será de un valor incalculable.


¿Alguna vez te has preguntado qué pasa antes de que de comienzo la acción? Pues tampoco es una fiesta...

Las misiones nocturnas te harán ver a tus hombres de esta guisa.

Tendrás que dirigir a tus hombres y procurar que sobrevivan, planeando con sumo cuidado cada paso que des

pantalla que se coloca justo delante del ojo y a través de la cual se recibe información en tiempo real, además de estar conectada vía satélite a un mapa táctico y a los "cross-com" del resto del grupo "ghost", para controlar la acción al segundo. Gracias a él, podrás dar órdenes a tus hombres y a un "drone" –un robot volador espía–, controlar sus movimientos, estudiar la situación y recibir órdenes del mando. ¿A que parece de ciencia ficción? Pues acostumbrarse a ello será coser y cantar porque «Advanced Warfighter» tendrá algo que no tienen otros juegos de su estilo: un diseño pensado para todo tipo de jugadores, del más experto al recién llegado.

INTELIGENCIA TOTAL

Pero habrá más cosas que no podrás pasar por alto. Y no podrás porque como lo hagas... ¡bang! Estarás muerto. Y es que la IA de «Advanced Warfighter» promete dejar en mantillas a lo mejorcito que has visto en acción táctica.

Los chicos de Grin están creando lo que llaman una IA en "tres capas": individual, táctica y estratégica. La primera, bueno, básicamente hará que tus soldados no se conviertan en patos de feria. La IA táctica se encargará de coordinar las acciones entre los miembros del grupo y la tercera... esa es la más espectacular, porque será la encargada de hcar que el enemigo despliegue acciones coordinadas para rodearte, crear maniobras de distracción y mandarte al otro barrio a la que te descuides. ¿Crees que podrás superar al enemigo? Vas a tener ocasión de demostrarlo en el mundo increíblemente real del México de 2013. ¿Estás listo? ■ **F.D.L.**



- Género: Acción/Aventura
- Estudios/Compañía: IO Interactive/Eidos
- Distribuidor: Proein
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Mayo de 2006
- www.hitman.com

Hitman Blood Money

¡Ahora tú eres la presa!

Se mueve en las sombras, esta aquí para liquidar a un objetivo, es el más letal y nunca falla. ¿Aún no sabes de quien estamos hablando? Hitman regresa, así que decídete rápido, ¡ayuda al Agente 47 o apártate de su camino!

LAS CLAVES

- Mucha acción con un alto componente táctico donde el sigilo será crucial.
- Te enfrentarás a enemigos muy astutos y escurridizos.
- Cada misión podrá resolverse de varias formas. Dependerá de tu estilo de juego.
- Recibirás más o menos dinero según el éxito de tu encargo, lo que afectará a tus recursos futuros.
- El control del personaje será sencillo e intuitivo. En unos pocos minutos dominarás todas sus habilidades.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción táctica para "profesionales". El retorno de Hitman no podría ser más prometedor.

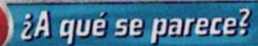
Falta muy poquito para que el agente 47, el asesino a sueldo más conocido de los videojuegos vuelva a estar operativo, dispuesto a hacer aquello que mejor sabe. Ya en el año 2.000, IO Interactive nos sorprendió con un primer «Hitman», que obtuvo un notable éxito, al que le siguieron dos entregas. La cuarta, «Hitman: Blood Money», quiere superar todo lo anterior con un buen puñado de novedades dirigidas a mejorar la jugabilidad. Introducirá más táctica, un Hitman menos frío -y mucho más "creativo" al cumplir sus encargos- y misiones en las que habrá que exponerse más. Todo ello, apoyado en una realización técnica que nos brindará una espectacularidad casi cinematográfica.

MUY "PROFESIONAL"

Como siempre, adoptarás el papel del asesino: el agente 47, encargado de hacer el trabajo sucio proporcionado por la ICA -la agencia internacional de contratos- del modo más limpio y eficiente posible.

Cada misión trascurrirá en un escenario diferenciado e independiente: París, Las Vegas, Nueva Orleáns... Aunque el fin, generalmente, será el mismo: "silenciar" un objetivo primario y algunos otros secundarios. Sin embargo, cada misión podrá ser afrontada y resuelta de diferentes maneras, así que el desarrollo de cada escenario variará enormemente dependiendo del planteamiento que sólo tú decidas dar a la acción.

El sigilo no será suficiente, deberás ser rápido y preciso si quieres eludir testigos y la intervención de la poli



¿A qué se parece?



Splinter Cell Chaos Teory

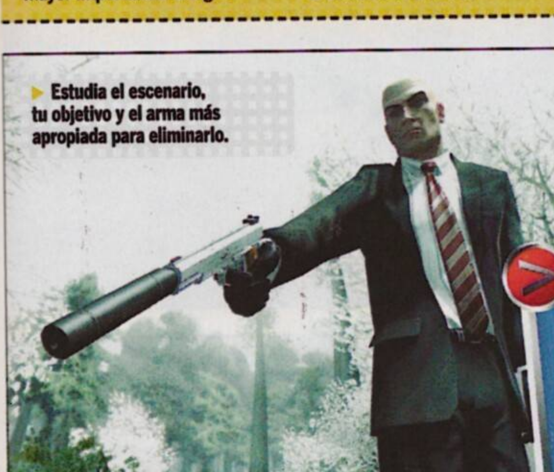
Uno de los grandes de la acción táctica, pero que otorga mayor importancia al sigilo.



F.E.A.R.

También tiene un alto grado de violencia, combinando además la acción con el terror.

El regreso de 47 mantendrá todo lo que ha hecho popular a la serie: acción, sigilo y... sí, muchos crímenes.



Estudia el escenario, tu objetivo y el arma más apropiada para eliminarlo.

¿Sabías que...

...la prensa se hará eco de tus asesinaos y habrá cientos de variaciones dependiendo del modo en que progreses al cumplir tus objetivos?



Habrá que evitar, en lo posible, llamar la atención de los ciudadanos. ¡Esconde eso!



El agente 47 estará más expuesto que nunca a ser descubierto. ¿Serías capaz de salir de esta?



No tendrás muchas oportunidades y deberás ser certero.

La serie «Hitman» se ha diferenciado de otros juegos de acción por requerir un planteamiento táctico para cumplir cada misión sin hacer saltar las alarmas. Hacerlo de un modo coherente y cuidadoso será ahora más necesario que nunca. Como 47, podrás escoger, por ejemplo, entre colarte por una ventana a un segundo piso o suplantar a un jardinero y entrar por la parte de atrás... Claro que, esto es acción, así que también podrás olvidarte de sutilezas y entrar disparando a todo el que se interponga en tu camino, pero si optas por esta última, tendrás que ser realmente hábil. No obstante, a veces, no tendrás más remedio que hacerlo.

Excepciones aparte, siempre que sea posible te será más rentable actuar sin que nadie se percate de tu presencia, reduciendo la violencia en lo posible. Por ejemplo, no resulta nada recomendable colocar explosivos donde puedan alcanzar a inocentes, porque complicarás las cosas. Si actúas respetando estas pocas condiciones obtendrás varias ventajas: la principal en forma de recompensas económicas. Pero es que, además, asesinar a diestro y siniestro llamará la atención de los medios de comunicación y futuros objetivos. Si te empeñas en entrar a saco puedes llegar a ser portada de alguna revista, lo que dificultará tus próximas misiones, cuyos objetivos estarán más alerta y reforzarán la seguridad.

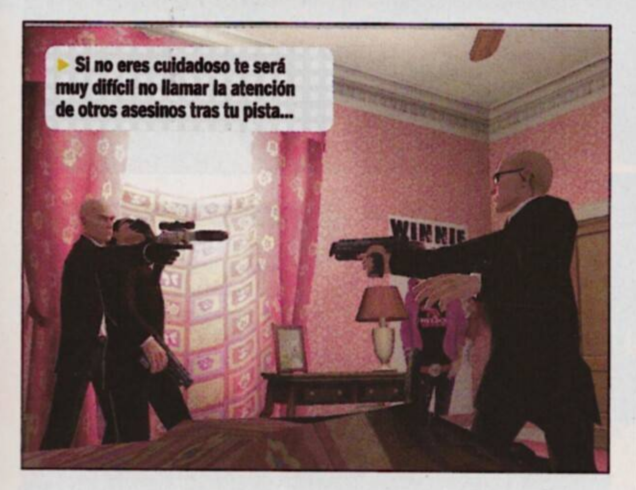
LA AGENCIA EN PELIGRO

Otro de los rasgos que caracterizan esta saga es la complejidad de sus tramas. «Hitman: Blood Money» no será una excepción porque, a medida que progreses en el juego, descubrirás alguna ▶▶

Te será necesario dedicar tiempo para observar cada escenario: eludir vigilancia, eliminar pruebas, salir...



Tu capacidad para adoptar la apariencia de otro personaje te permitirá alcanzar a tus objetivos y abatirlos a quemarropa.



Si no eres cuidadoso te será muy difícil no llamar la atención de otros asesinos tras tu pista...

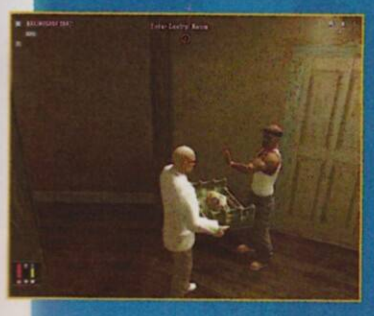


Los lugares públicos te pueden facilitar la huida... Pero la presencia de testigos puede condenarte.

ANTICÍPATE A LA VIGILANCIA



◄ **RECONOCE EL TERRENO.** Una vez te hayas familiarizado con un lugar, consulta frecuentemente el mapa si quieres conocer los avances de tus oponentes en tiempo real. Recuerda que cambian de lugar asiduamente y si escuchan o ven algo sospechoso darán una vuelta para investigar.



◄ **ADÁPTATE AL ENTORNO.** Con la apariencia adecuada podrás llegar a lugares en un principio inaccesibles. Una de las mayores bazas de 47 es su capacidad para suplantar personalidades y si quieres progresar aprenderás a sacar el máximo partido a este excepcional recurso.



◄ **UTILIZA ARMAS SILENCIOSAS.** Para empezar, no siempre tendrás un objetivo a tiro... con tu rifle. Si tienes que acercarte emplea armas alternativas a las de fuego. Pueden ser igual de efectivas y, desde luego, mucho más discretas... Aunque hay que arriesgarse para utilizarlas a corta distancia.

►► otra misteriosa organización que está planeando acabar con tu agencia. Incluso, pondrán precio a tu cabeza. Esto implica que, además de cumplir los objetivos propios del escenario, puede que te las tengas que ver con asesinos que anden tras tu pista.

Te enfrentarás a enemigos hábiles y astutos, capaces de anticiparse a tus movimientos y tenderte emboscadas

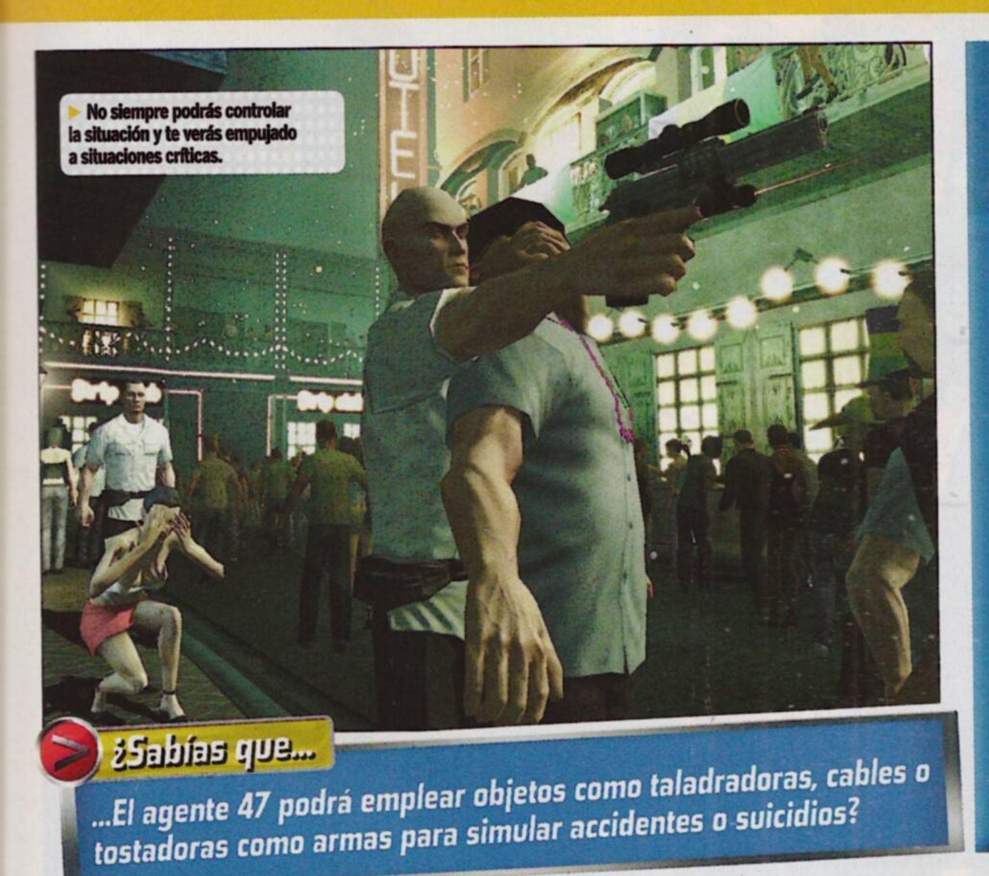
NO TODO ES POR LA PASTA

Por si fuera poco ser perseguido por una agencia, también tendrás que enfrentarte con un adversario a tu altura: Mark Parchezzi III, alias El Albino. Comprobarás que es un asesino tan letal como 47 –pero con muchos menos escrúpulos– que poseerá algunas de sus habilidades, como la capacidad para disfrazarse. ¡El Albino podrá estar acechando en cualquier parte! Menos mal que 47, para no ser cazado, tendrá a su favor un buen repertorio de recursos. A su capacidad para suplantar una personalidad hay que sumar su talento para el sigilo y su extraordinario conocimiento de las armas –y de objetos que podrán ser utilizados como tal–, sin olvidar un amplio arsenal a tu disposición.

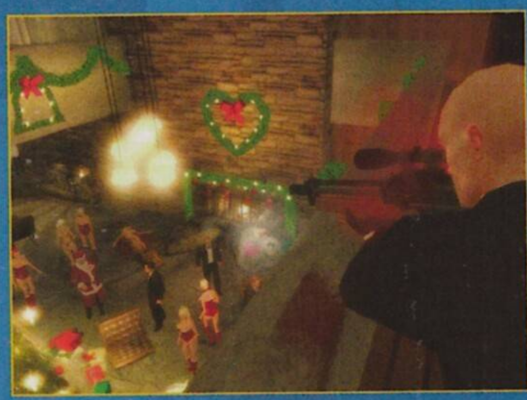
Como en anteriores entregas de «Hitman» también podrás contar con un mapa –imprescindible– que te permitirá observar, en tiempo real, los movimientos de los enemigos. Y, por último, tendrás a tu disposición indicadores de visibilidad y tensión para conocer en cada momento si estás llamando la atención y cómo se está desarrollando tu encargo.

DESAFIANTE Y ESPECTACULAR

La dificultad del juego continúa siendo elevada; un error en un momento determinado puede echar al traste una calculada planificación y obligarte a repetir el nivel. La IA


No siempre podrás controlar la situación y te verás empujado a situaciones críticas.

BUSCA UN PUNTO DÉBIL



PLANIFICA CUIDADOSAMENTE. Cada objetivo presentará un reto distinto que te obligará a diseñar una táctica con la que eludir la vigilancia, llegar a tu enemigo y, no lo olvides, salir de allí sin que te capturen. Te vas a encontrar con numerosas dificultades: guardias de seguridad, agentes del enemigo, policías patrullando y montones de inocentes civiles que entorpecerán lo suyo tu misión. Antes de nada, tendrás que realizar una atenta observación. Sólo así podrás encontrar aquellos lugares donde la seguridad es más vulnerable. saber llegar hasta tu objetivo sin llamar la atención es clave. Después, aunque no siempre, es posible que tengas que borrar las huellas de tu presencia...

¿Sabías que...

...El agente 47 podrá emplear objetos como taladradoras, cables o tostadoras como armas para simular accidentes o suicidios?


Cuantas menos pruebas de tu paso por el lugar dejes, mucho mejor para "trabajar".


En las distancias cortas 47 es un tipo letal. Si te tomas tu tiempo podrás sorprender por completo a tu enemigo.

es uno de los aspectos que parece haber sido tenido más en cuenta en el desarrollo, y es que no hablamos únicamente de que los guardias actúen como tales, patrullen, te busquen o se cubran... ¡Es que en los niveles de dificultad elevados parecerán tener vida propia!

Para «Hitman: Blood Money» se ha optado por una nueva tecnología gráfica que por lo que hemos visto, mostrará los escenarios de manera espectacular, llenos de pequeños detalles, con multitud de personajes en pantalla y, lo mejor de todo, optimizados para no necesitar estar a la última en cuanto al hardware de tu PC. Por otro lado, la recreación de la física será excelente, con obligada mención para los efectos de los disparos sobre tus enemigos. En cuanto a la música, vuelve a estar a cargo del compositor Jesper Kyd que, con la Orquesta Sinfónica de Budapest, ha creado una ambientación sonora que se adaptará perfectamente a la acción en cada instante.

Hay que advertir, ineludiblemente, que la violencia explícita y la crudeza de algunas escenas harán de «Hitman: Blood Money» un juego no recomendable para todos los públicos y su temática tampoco gustará a todo el mundo.

Nos quedamos, eso sí, con la sensación de que estamos ante algo más que un digno sucesor de la saga «Hitman». Anuncia una calidad estupenda, que mantendrá lo mejor de la serie, llevándolo aún más lejos. ■ R.Z.H.

Si eres capaz de completar tu objetivo sin dejar evidencias de tu participación en un asesinato, tu agencia te lo recompensará



Dreamfall The Longest Journey

Aires de grandeza

Ansiada por los aventureros y multigalardonada en ferias y convenciones, «Dreamfall» está a punto de presentarse ante el gran público. Ponte tu mejor traje de gala, porque la ocasión lo merece...

- **Género:** Aventura
- **Estudios/Compañía:** Funcom
- **Distribuidor:** Friendware
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Fecha prevista:** Mayo 2006
- **www.dreamfall.com**

LAS CLAVES

- La continuación de la aventura más prestigiosa de los últimos años en PC da el salto a las 3D.
- Manejarás a tres personajes diferentes, dentro de una gran historia y con un guión muy trabajado.
- La mayoría de los obstáculos se podrán resolver de muy diferentes formas.
- El desarrollo de la aventura no será lineal y tendrá varios finales diferentes.
- Estará completamente traducido y doblado al castellano.

PRIMERA IMPRESIÓN

Promete competir en tecnología, carisma y calidad con lo máximo del género y romper moldes.

Hace tiempo, una aventura salida de la nada, «The Longest Journey», sorprendió a todo el mundo por su calidad y carisma. Hoy, sigue que siendo una de las mejores aventuras de los últimos años.

Su esperada continuación, lejos de ofrecernos más de lo mismo, se destapa como un juego mucho más ambicioso, pero que al mismo tiempo quiere conservar todo el poder de seducción de su predecesor.

MUNDOS PARALELOS

Todo comenzará en Casablanca (Marruecos), en el año 2.219. Zoë Castillo, una adolescente aburrida de su vida, comienza a sufrir extrañas visiones en las que una lúgubre niña le suplica que rescate a April Ryan. Al mismo tiempo, todos los sistemas de comunicación son afectados por un fenómeno que amenaza con dejar sin energía al planeta. Es el inicio de una trama épica que cuenta el futuro de dos universos paralelos, en uno de los cuales domina la tecnología y en otro la magia. Tendrás que manejar a tres personajes cuyos destinos se entrelazan entre sí.

El hecho de que el juego comience en Casablanca, y no en Nueva York o Londres, ya es un indicio de que tenemos en nuestras manos algo distinto. Es toda una gozada pasear por las calles de un Marruecos futurista, el primero de decenas de escenarios completamente diferentes que nos esperan. Son lugares abiertos, plagados de tiendas, bares y grandes edificios que puedes visitar, en donde la gente hace sus cosas y va su aire.

Explorarás tres mundos paralelos con tres personajes, en una aventura de ensueño y con un guión sensacional

IDEAS FRESCAS

Los gráficos, ahora en 3D, parece que estarán a un gran nivel. En especial, el modelado de los personajes. La música será una gozada –no nos extraña que Warner la vaya a editar en CD– y el sonido creará una ambientación impecable. Si a ello unimos que el juego vendrá doblado, todo apunta que nos espera una gran aventura.

¿Sabías que...

...«Dreamfall» ha sido subvencionado por el Gobierno Noruego, que considera los videojuegos tan importantes como el cine?


Tendrás que recorrer exóticas ciudades llenas de vida, mientras descubres el secreto de tres universos paralelos.


Los combates serán escasos y sencillos. Le darán variedad, pero «Dreamfall» no será un juego de acción.

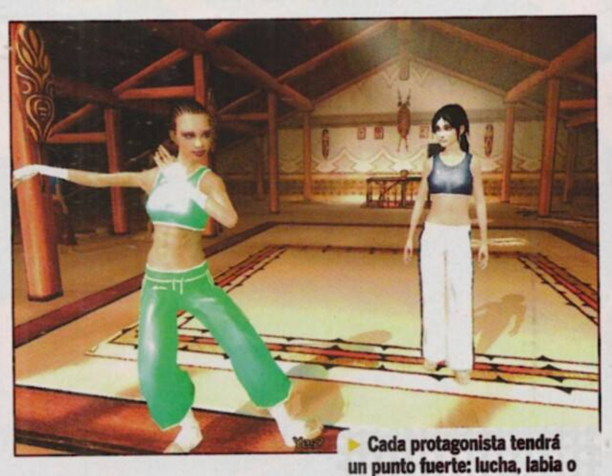
¿A qué se parece?



Fahrenheit
Al igual que «Dreamfall», ha modernizado las aventuras aportando nuevas ideas.



80 Días
También mezcla sigilo con acción y aventura, pero con menos acierto.


Cada protagonista tendrá un punto fuerte: lucha, labia o astucia. Tu decidirás qué usar.



El corazón de «Dreamfall» será el de una aventura clásica en la que habrás de hablar con personajes y recoger objetos para resolver puzzles. Pero la obsesión de los diseñadores ha sido evitar que el jugador repita acciones, así que podrás hacer otras muchas cosas: pelear cuerpo a cuerpo, jugar a docenas de minijuegos, y superar zonas empleando el sigilo. Pero, tanto los minijuegos como las escenas de acción serán muy "light" –un botón para pegar fuerte, otro para pegar lento, y el bloqueo– ya que la intención no es premiar a los más hábiles, sino variar el desarrollo del juego. Lo mejor de todo es que será el jugador quien elija cómo enfrentarse a los obstáculos. Para colarte en uno de los edificios podrás pelear con el guardia de seguridad, usar cierto objeto para aturdirle sin luchar, o hablar con él o engañarle... Habrá muchos puzzles y diálogos opcionales y varios caminos alternativos.

¡ESTO PROMETE!

Durante las muchas horas que hemos probado esta versión de «Dreamfall», nos hemos quedado enganchados por la atractiva ambientación, la fuerza del guión y la gran cantidad de acciones que podrás realizar, en un mundo bastante abierto. Si nada se tuerce «Dreamfall» puede convertirse en uno de los mejores juegos del año. Esperamos, ansiosos, la versión final, prevista para mayo. ¡Ya falta poco! **J.A.P.**

LA ENVIDIA DE "TERMINATOR"



EL INTERFAZ DEL FUTURO. El juego se manejará mediante una combinación de teclado y ratón que podrás personalizar. El interfaz es sensible al escenario: según donde mire el protagonista, se activarán iconos para ver y coger objetos o hablar. Pero lo mejor es el sistema "focus-field": pulsando el botón derecho y girando la vista 360 grados podrás "escanear" el escenario.



- Género: Conducción/Arcade
- Estudios/Comp.: Bugbear/Empire
- Distribuidor: Virgin Play
- Idioma: Inglés
- Fecha prevista: Verano 2006
- www.flatout2.com

FlatOut 2

Conducción... ¡muy salvaje!

Prepárate para ponerte al volante como si te persiguiera la peor de tus pesadillas. ¡Embiste, destruye y golpea! Si no se apartan, apártalos tú porque aquí tienes que llegar primero, como sea... ¡Como sea!

LAS CLAVES

- Podrás guardar múltiples coches y seleccionar el más conveniente para cada carrera.
- El control será sencillo pero dominar el pilotaje exigirá horas de práctica.
- Obtendrás puntos por las colisiones, aquí lo que se premia es la conducción temeraria.
- Soportará hasta ocho jugadores en diferentes modos de juego online.
- La simulación física será compleja y espectacular.

PRIMERA IMPRESIÓN

Carreras de infarto donde si quieres ganar no puedes relajarte ni un segundo al volante.

Hace apenas año y medio, los estudios de Bugbear nos sorprendieron con las carreras más locas y destructivas que habíamos visto en un PC. Ahora, «FlatOut» regresa en una segunda entrega que promete ir mucho más lejos en espectáculo, tecnología, variedad y diversión que el original.

El primer «FlatOut» ya nos ponía frente a circuitos repletos de objetos dinámicos –con los que se podía interactuar y que intervenían activamente durante las carreras– compitiendo en varios modos de juego. También estaban las locas carreras Derby, de destrucción, en las que tenían lugar todo tipo de aparatosas colisiones. Bien, pues en «FlatOut 2» se mantendrán los modos de juego básicos de su antecesor y se añadirán otros nuevos.

QUÉDATE EN EL CHASIS

En esencia, lo que se pretende es mejorar lo anterior, por una parte –con un apartado musical, por ejemplo, mucho más cuidado–, y de ampliar, por otra, las posibilidades de las pruebas de especialista, arenas de competición, campeonatos... Todo, para ofrecer la conducción aún más agresiva.

Para conseguirlo, «FlatOut 2» se apoya en una tecnología que destaca por una simulación física de lo más compleja y avanzada que hemos visto. Los vehículos podrán deformarse completamente y, además, será posible hacerlo de muy diversas maneras. También, los circuitos estarán repletos de elementos interactivos, como objetos destructibles, rampas, atajos y obstáculos... Pero, además, te enfrentarás a oponentes cuya IA sabrá sacar partido de todo ello. Un apartado gráfico realmente espectacular acompañará cada prueba, destacando el genial diseño y la variedad de los escenarios.

«FlatOut 2» será mucho más que carreras, ¿por qué adelantar si puedes echar a la cuneta a tus competidores?

¿CONDUCES O COMPITES?

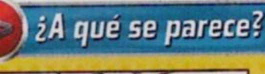
«FlatOut 2» estará muy lejos de ser un simulador de conducción, se trata de un juego 100% arcade en el que el control de los diferentes vehículos será muy sen-

¿Sabías que...

...cada circuito tendrá más de 5.000 objetos que podrán destruirse y cada coche hasta 40 partes deformables?


Pisar a fondo, embestir, esquivar los obstáculos y tomar los atajos a toda velocidad... ¡Esto será más que una simple carrera!


En cada adelantamiento tus rivales trataran por todos los medios de cerrarte el paso y sacarte de la carretera.


¿A qué se parece?


Crashday
Más que competir, en «Crashday» se trata de aniquilar al contrario con tu vehículo.


Ford Street Racing
Comparte con «FlatOut 2» una conducción muy competitiva, aunque algo menos agresiva.


No habrá circuitos como tales, sino grandes escenarios interactivos.


Su avanzada tecnología de simulación física recreará impactos en las carrocerías con gran realismo.

cillo pero que nos llevará varias partidas llegar a dominar a la perfección.

El trazado de los recorridos, y la conducción agresiva de tus adversarios será la causa de golpes y brutales colisiones. Ya en las primeras carreras, bastante tendrás con ser capaz de llegar a la meta sobre las cuatro ruedas de tu montura. Después, a medida que mejores tus habilidades y obtengas dinero con tus victorias, podrás mejorar y reparar tus coches o comprar otros nuevos, aspirando con ello a competiciones bastante más complejas.

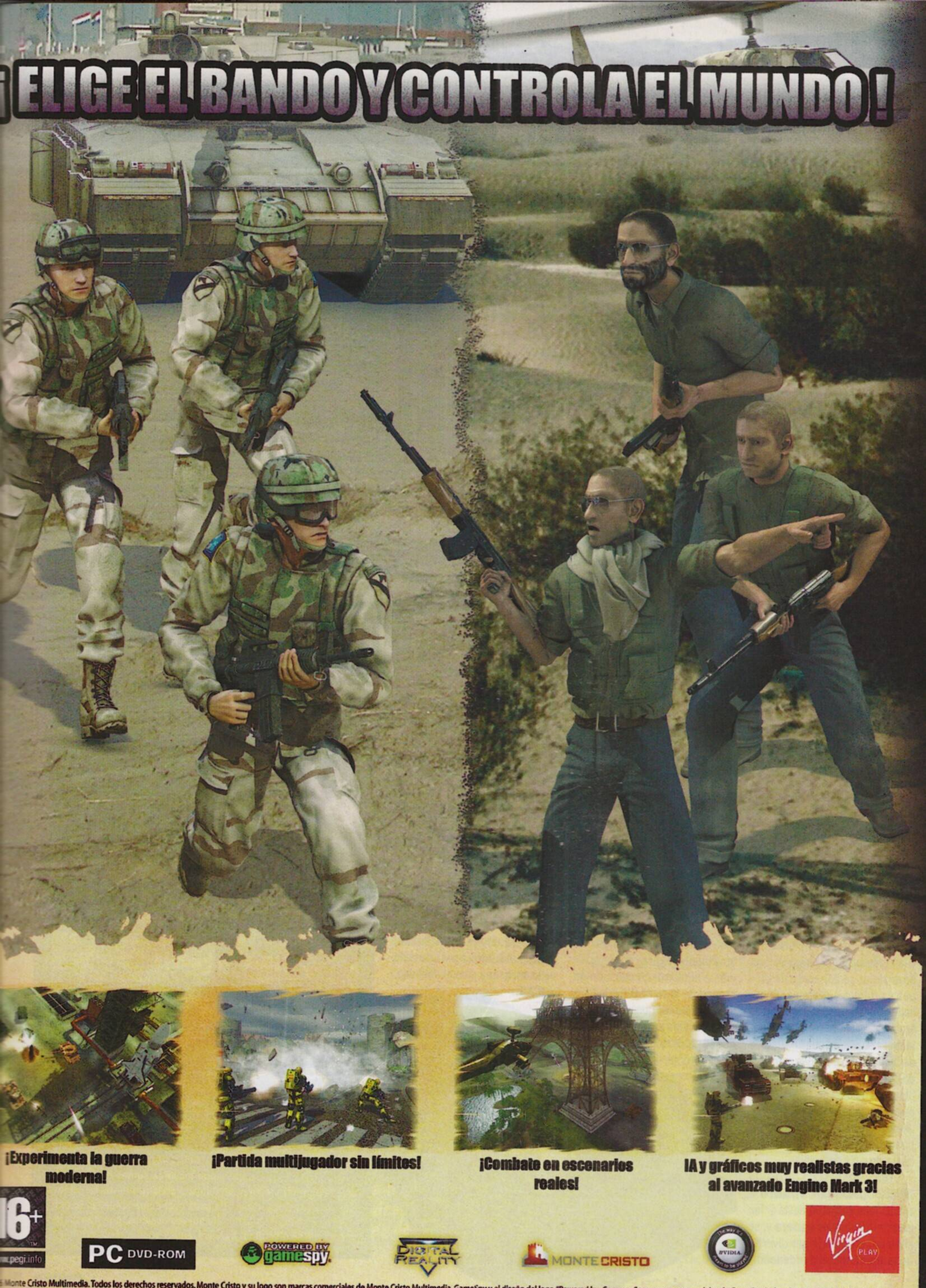
MULTIJUGADOR DE INFARTO

«FlatOut 2» permitirá hasta ocho competidores por carrera y, si el juego ya promete ser divertido enfrentándote al ordenador, donde dará la campanada será en el modo multijugador online. Debido a lo reñido de cada tramo –en los que puedes pasar literalmente de la primera posición a la última en cuestión de segundos– la competitividad y la emoción parece que estarán aseguradas. Todo está pensado para que se produzcan impactos y los objetos saldrán despedidos tras una colisión y podrán afectar a tus competidores. Y es que lo que te espera en «FlatOut 2» son piques antológicos y carreras emocionantes y muy salvajes. ■ **R.Z.H.**

AJETREO EN EL GARAJE



A MEDIDA QUE OBTENGAS VICTORIAS en las diferentes competiciones irás adquiriendo mayores sumas de dinero, lo que te permitirá reparar, modificar o adquirir nuevos vehículos. Las mejores prestaciones de cada coche que obtengas te permitirán afrontar con garantías nuevos desafíos, que irán incrementando su dificultad. Adictivo, ¿no?



¡ELIGE EL BANDO Y CONTROLA EL MUNDO!
¡Experimenta la guerra moderna!
¡Partida multijugador sin límites!
¡Combate en escenarios reales!
¡IA y gráficos muy realistas gracias al avanzado Engine Mark 3!
16+
pegi.info
PC DVD-ROM
POWERED BY gamespy
DIGITAL REALITY
MONTECRISTO
NVIDIA
Virgin PLAY
Monte Cristo Multimedia. Todos los derechos reservados. Monte Cristo y su logo son marcas comerciales de Monte Cristo Multimedia. GameSpy y el diseño del logo "Powered by Gamespy" son marcas comerciales de GameSpy Industries, Inc. Todas las demás marcas co-
les y logos son propiedad de sus respectivos dueños. Desarrollado por digital Reality.

WAR ON TERROR



WORLD FORCES



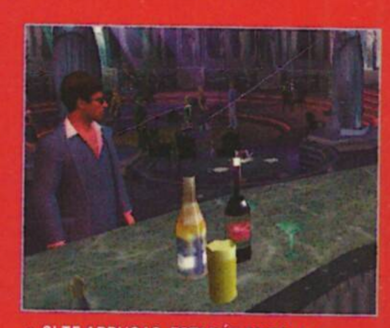
LA ORDEN



REPÚBLICA
POPULAR DE CHINA

¿TIENES LO QUE HAY QUE TENER?

SERÁS TONY MONTANA. Bueno, al menos, tendrás que intentarlo, porque si bien «Scarface» adoptará el estilo de juego que ha popularizado la serie «GTA», donde realmente va a distinguirse es en la recreación de la personalidad de Tony. Impetuoso, posesivo, cruel, ambicioso, descontrolado a veces, pero también leal, valiente y con no poco encanto... Vamos que tendrás que ser "echao p'alante" y tener ganas de comerte el mundo. Sólo así podrás sacar partido a la personalidad de Tony para obtener ventaja frente a tus oponentes.



▲ SI TE ARRUGAS, ESTARÁS FRITO. Antes de conseguir reputación, sólo intimidando en los negocios a otros camellos podrás obtener buenos tratos, pero con cuidado de no pasarte.



▲ SE RENDIRÁN A TU ENCANTO. Del mismo modo que tratas con los narcos, te podrás camelar a las chicas de Miami. Y ahí sí que vas a tener que echarle un par... ¡Cómo son!



▲ FURIA FRENÉTICA. La figura de un Tony "puesto" de coca y frenético ha inspirado el modo "Furia Ciega" que en el juego transformará a Tony en un energúmeno temible.

Salda tus cuentas con el poder

SCARFACE THE WORLD IS YOURS

¿Recuerdas "El Precio del Poder"? Si no has visto la peli, más vale que te des prisa, porque te vamos a fastidiar el final... que será el punto de partida de «Scarface». En la gran pantalla la cosa no acabó bien pero, muy pronto, Tony Montana tendrá una nueva oportunidad para ser el "rey del mundo".

Desde su presentación a puerta cerrada en el E3 apenas habíamos tenido noticias de «Scarface». Unas cuantas pantallas y el anuncio de un retraso que hizo temer por el proyecto. Eso fue todo.

Sabíamos, eso sí, que estaba inspirado en la película de 1.983 "Scarface", que se estrenó en España como "El Precio del Poder". Y también que el juego partiría de un final alternativo al del filme. Pero, ¿cómo podría su peculiar protagonista, Tony Montana -un capo cubano de la droga al que dio vida Al Pacino-, encajar en un juego de acción y aventura en 2.006?

Hace unos días, Vivendi y Radical, sus creadores, se han decidido a presentar «Scarface» definiendo las claves de un juego muy prometedor.

«Scarface» ha pasado por un completo rediseño desde la versión mostrada el año pasado. Vivendi y Radical replantearon el proyecto y optaron por impulsarlo con el objetivo de conseguir una experiencia de juego única por su intensidad, con múltiples posibilidades y libertad de acción, apoyándose sobre todo en la recreación de la figura de Tony Montana y su desmedida ambición. Pero, además, el juego pretende ofrecer un contenido que irá mucho más allá de la película y del guión conocidos, dejando abiertas horas y horas de juego.

Y NO ESTABA MUERTO, NO

En «Scarface» te vestirás de Tony Montana y tu objetivo será el de reconstruir tu imperio de la droga. Sobrevives al asalto de tu mansión -al final de la película- y al tiroteo con los hombres del capo boliviano Souza, quien te ha traicionado. Escapas y tienes que empezar de cero, como cuando llegaste desde Cuba -al principio de la película-, dispuesto a comerte el mundo. Volverás a ser un traficante de poca monta, escalando entre los camellos de las distintas zonas de Miami, hasta llegar a los peces más gordos. Tal vez, algún día, podrás vengarte de Souza.

La acción más cinematográfica te espera en un Miami virtual, donde encarnarás al capo de la droga, Tony Montana

El trapicheo con la droga no sólo te proporcionará pasta -que más adelante tendrás que lavar, con otros negocios- sino que te permitirá mejorar tu "reputación" en el juego. A medida que se incremente, otros capos estarán más receptivos a tratar contigo y, si consigues hacer buenos negocios, acabarán poniendo el mundo a tus pies. Encontrarás que te irá resultando más fácil intimidar a otros capos, tratar con la poli, camelarte a bellas nenas -chicas, no os ofendáis, la película es así- y controlar las cuatro zonas de Miami. Pero, ojo, porque atraerás las miradas de otros narcos de la ciudad.

LA GUERRA POR LA COCA

Tras este planteamiento se presenta un diseño de la acción en la que «Scarface» persigue la meta de adaptarse en su ▸▸

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudios/Compañía:** Radical Entertainment
- **Distribuidor:** Vivendi U.G.
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Fecha prevista:** Otoño 2006
- **www.scarfacegame.com**

LAS CLAVES

- Ofrecerá acción y aventura con libertad de acción y desarrollo cinematográfico.
- Empezará antes del final de la película, permitiendo a su protagonista, Tony Montana, rehacer su imperio de la droga.
- La intimidación y la temeridad influirán en las negociaciones, al igual que la reputación.
- El desarrollo no será lineal, pero determinados avances provocarán giros en el guión.
- Buena parte del juego se jugará al volante, con "repartos" y persecuciones.
- Habrá lujo y bellas mujeres, pero ojito con los excesos...

PRIMERA IMPRESIÓN

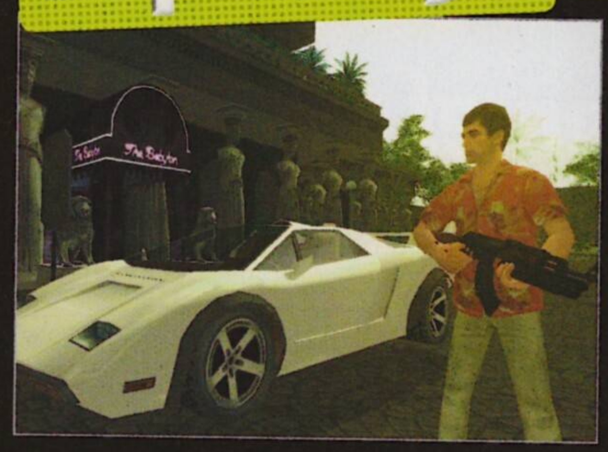
Acción de cine. Te convertirás en Tony y podrás dar rienda suelta a tu ambición y a la venganza.



▲ TONY SOBREVIVE AL FINAL... El juego permite a Tony Montana eludir el precio del poder y empezar de nuevo para recuperar su imperio de la coca.



▲ LA MANSIÓN DEL VICIO. Tony tendrá en su lujosa y extravagante mansión su cuartel general, que le servirá principalmente de refugio.

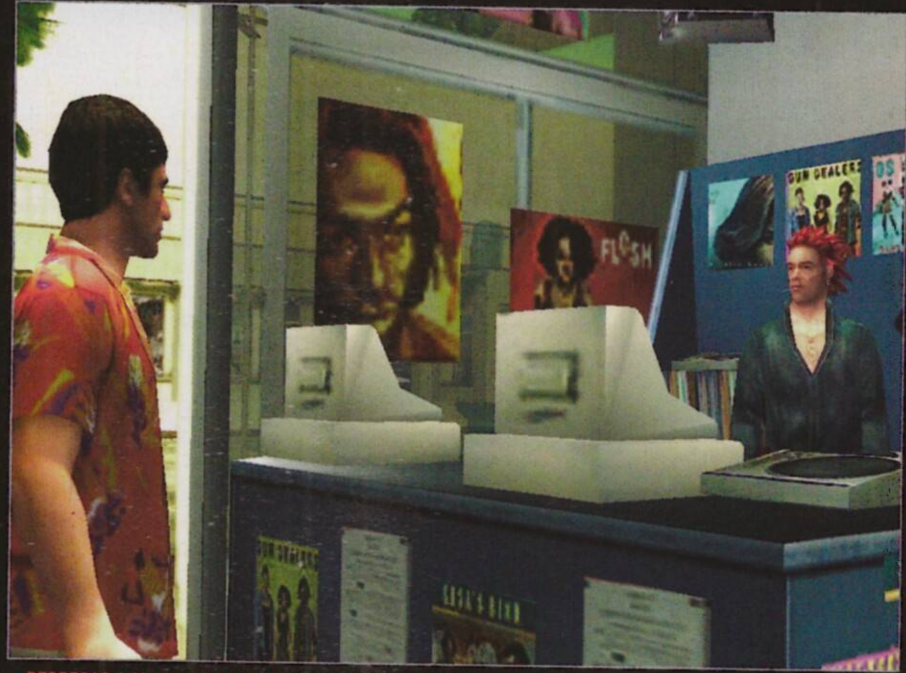




▲ **¡LA GUERRA POR LA COCA ESTALLA EN LAS CALLES!** Tony deberá manejar los hilos de su imperio frente a rivales dispuestos a todo y polis infiltrados. Tendrás que estar preparado en todo momento para una emboscada.



▲ **VENTAJAS DEL PODER.** A medida que avances el juego se irá transformando y complicando, pero podrás controlar más medios.



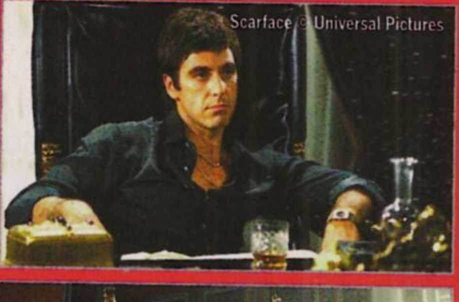
▲ **REGRESAS A MIAMI SIN BLANCA.** Antes de empezar a recuperar tus negocios de la coca en Miami, tendrás que recurrir a una casa de empeños... Pero más adelante tendrás que buscarte una tapadera para lavar tanto dinero.



▲ **VIOLENCIA EXPLÍCITA.** Tony estará dispuesto a todo para recuperar su poder y las escenas no se cortarán cuando se empleen ciertas armas.

VIVE UNA PELÍCULA

¿UNA PELI INTERACTIVA? SI ESO NO EXISTE AÚN, LO VERÁS EN «SCARFACE». Para conseguirlo empleará unas cuantas bazas muy prometedoras. Encarnarás a un Tony muy bien caracterizado en el juego, pero tendrás una gran libertad de acción para reconstruir su imperio de la coca en un Miami complejo e interactivo, donde convivirán bandas rivales, la D.E.A., la poli y, por supuesto, ciudadanos inocentes... Por otro lado, está un guión original de David McKenna –guionista de "American History X" y "Blow"– que, pese a no ser lineal, tendrá un desarrollo típicamente cinematográfico. Y, por último, cada escena imitará al estilo de Brian de Palma –director de "Scarface"– en los planos de cámara.



Scarface © Universal Pictures



jugabilidad tanto a los jugadores ocasionales como a los más incansables. En definitiva, se trata de hacer un juego de lo más flexible. Podrás implicarte en la trama tanto como quieras o ir por tu cuenta, explorando sus muchas posibilidades.

La clave es la libertad de acción y para conseguirlo «Scarface» empleará el mismo sistema de juego que ha popularizado la serie «GTA»: desafíos por toda la ciudad, misiones que te llegan por medio de tu teléfono por satélite –son los 80–, un desarrollo no lineal, persecuciones y tiroteos. Tony también tendrá una serie de características que podrá mejorar como el respeto, el poder, el dinero o el lujo... Mientras, otros gángsters se irán sumando a su banda.

SER TONY, CON UN PAR...

Se introducirán novedades en el diseño de la acción centradas en el personaje. En el combate podrás encarar al enemigo o apuntar libremente, pero ambas opciones te permitirán apuntar a zonas específicas del cuerpo de tu oponente. Tienes también un indicador de, ejem, "bolas" o –si lo prefieres– testosterona, que mide el arrojo de Tony en combate. Cuando esté lleno se activará el modo "furia ciega"



▲ DESCONFÍA DE TUS SOCIOS... Competirás con cuatro "turfs" que se repartirán la distribución de coca en Miami. Tus socios no dudarán en traicionarte y tendrás que adelantarte a sus intenciones.



▲ ...Y CONFÍA EN TUS MUCHACHOS. Cuando alcances cierto poder contarás con unos cuantos matones, cada uno con sus propias características: un conductor, un recadero, un asesino... Lo normal para un gángster.

Construirás un imperio de la droga imponiéndote con astucia y enorme agresividad a los "narcos" rivales

con el que podrás adoptar una perspectiva en primera persona, ralentizar el tiempo y apuntar mejor a tus enemigos. Además, en este modo, Tony podrás realizar gestos de desafío –como los de Al Pacino en la película– para intimidar y comerles la moral a tus enemigos.

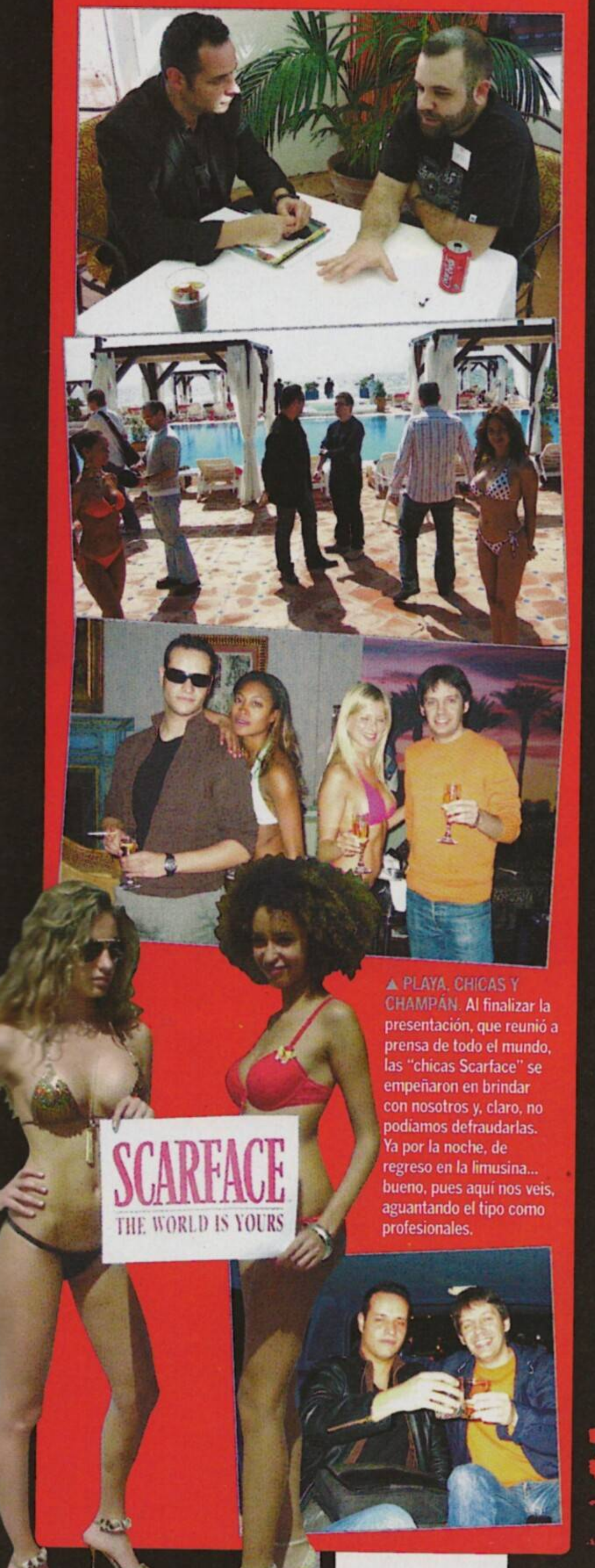
Otra manifestación de la personalidad de Tony se da en la interacción con otros personajes. El interfaz mostrará un indicador de intimidación que, por medio de la habilidad, te permitirá sacar provecho del estilo socarrón y agresivo de Tony. Con cuidado de no pasarte, los polis y los proveedores se rendirán a tus presiones o, en el caso de las chicas, a tu encanto. Si lo haces bien, ascenderás rápido en la jerarquía de los narcos. «Scarface» también te ofrecerá un puñado de opciones destinadas a romper la simple mecánica del trapicheo... Cuando reúnas dinero suficiente podrás recuperar la mansión de Tony y restaurarla con mobiliario de lo más lujoso, excesivo y un tanto hortera, hasta devolverle su esplendor. Además de lavar dinero y aumentar tu reputación, tendrás allí un sitio para recuperarte y almacenar coches.

TE SERVIRÁS DE TU PODER

En tu ascenso al poder también tendrás acceso a otras ayudas, los "minifavores". Una de estas ayudas, por ejemplo, consiste en que con una llamada ▸▸

CORRUPCIÓN EN MARBELLA

"EMBORRACHADOS" DE LUJO, EXCESO Y BELLEZA. Los chicos de Vivendi pensaron que lo suyo sería que nos sintiéramos como el mismísimo Tony Montana en su mansión para la presentación de «Scarface», así que nos instalaron a todo tren en Marbella.... Bueno, lo cierto es que entre las risas y las chicas, conseguimos reunir –no sin gran esfuerzo– la fuerza de voluntad necesaria para ponernos a trabajar, hablando con Jason Bone, diseñador de «Scarface», sobre su desarrollo... ¡y nos confesó que la versión de PC era su favorita!



▲ PLAYA, CHICAS Y CHAMPÁN. Al finalizar la presentación, que reunió a prensa de todo el mundo, las "chicas Scarface" se empeñaron en brindar con nosotros y, claro, no podíamos defraudarlas. Ya por la noche, de regreso en la limusina... bueno, pues aquí nos veis, aguantando el tipo como profesionales.



▲ UNA ESCALADA HACIA EL PODER. Uno de los principales desafíos del juego será aprovechar el temperamento agresivo de Tony, pero con medida. Si te pasas, no durarás mucho con toda la poli de Miami tras tus pasos.



▲ MIAMI DE PUNTA A PUNTA. Las misiones exigirán, a menudo, cruzarse la ciudad para hacer una entrega y evitar a los polis. Las persecuciones y la conducción extrema están aseguradas... Y tendrás que invertir en coches, Tony.

▸▸ telefónica –de tu móvil– podrás solicitar un conductor que te traerá al instante un coche de los de tu mansión para salir de un lío. Y el conductor te ayudará en un combate sin que tengas que ordenarle nada. No será como contar con Manny, claro –compañero de fatigas de Tony en la película–, pero ayudará. Y, si no es bastante, contarás con hasta tres secuaces que acudirán en tu ayuda, o bien podrás controlarlos directamente, mientras Tony está a salvo en su mansión.

PUESTO AL DÍA

El rediseño del proyecto original de «Scarface» también está dirigido al apartado técnico. Tony se parecerá más al Pacino de la película y Miami será recreado con un altísimo nivel de detalle.

Por otro lado, la música contendrá los temas originales de Giorgio Moroder para el filme, aunque habrá otros temas que acompañarán la acción. ¡Acción de cine como, seguro, te estás ya imaginando! Que esté en versión original –es decir, con el doblaje en inglés– no parece que vaya a ser un gran problema.

Y, si nos preguntas por nuestras impresiones... pues, esencialmente «Scarface» será como vivir una película, un «GTA» reforzado con un sólido guión, en el que parece que será posible cualquier cosa. Siempre que tú pongas la ambición y te creas el "rey del mundo" ■ S.T.M.

Jugarás en un Miami recreado con un enorme realismo, en el que disfrutarás de una libertad de acción increíble

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES.
No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO.
Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"-una versión final pero sin producir del juego.

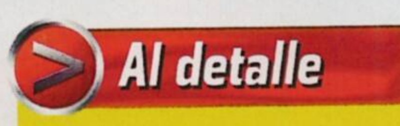
Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO.
Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL.
Y si no es posible -¡hombre, no somos máquinas!- se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS.
Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA.
Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.



La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

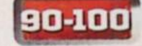
0-29 — **LO PEOR.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 — **MALO.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.

50-69 — **ACEPTABLE.** Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 — **BUENO.** No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 — **MUY BUENO.** Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.



OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.

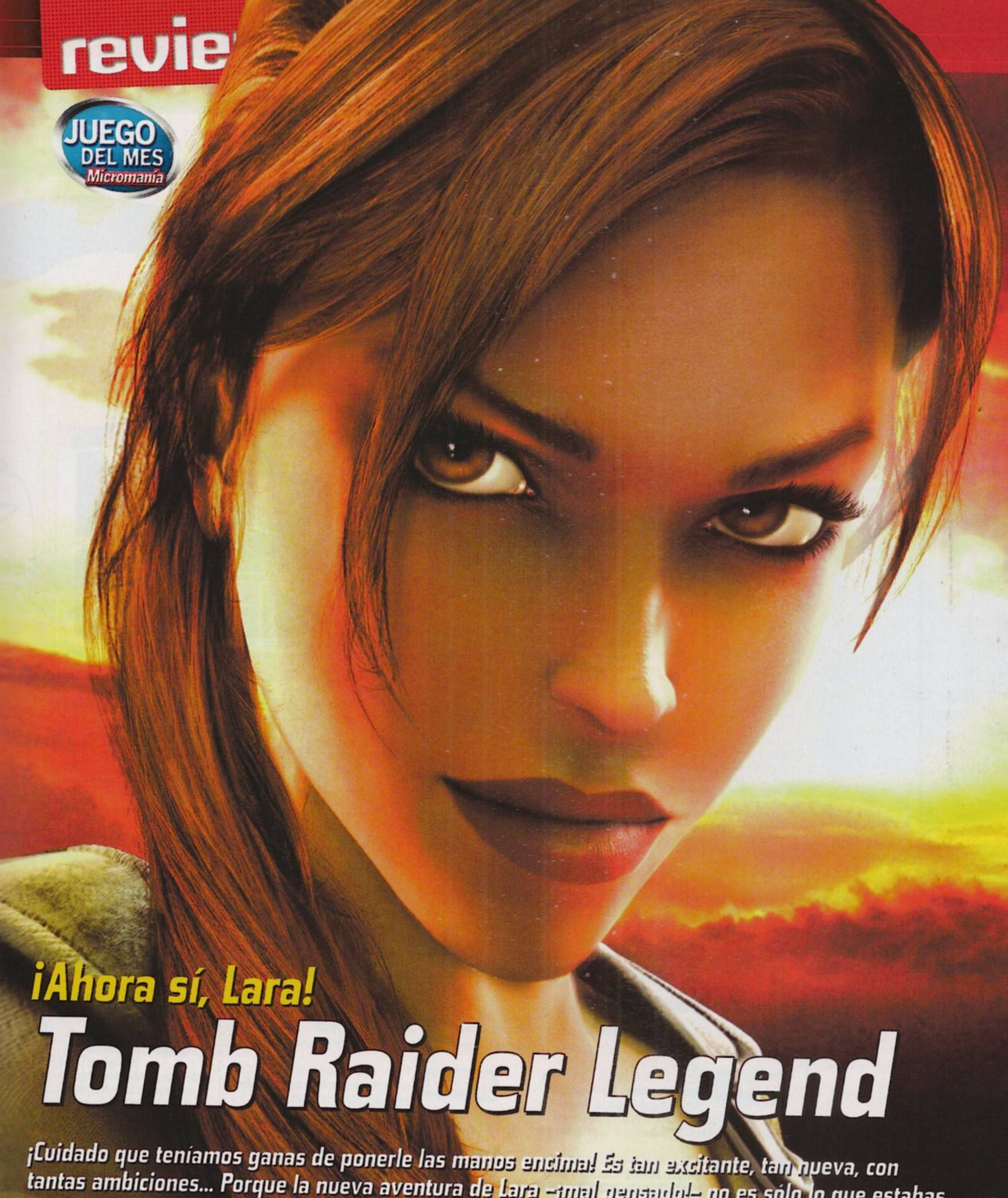


JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI



A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



¡Ahora sí, Lara!

Tomb Raider Legend

¡Cuidado que teníamos ganas de ponerle las manos encima! Es tan excitante, tan nueva, con tantas ambiciones... Porque la nueva aventura de Lara –¡mal pensado!– no es sólo lo que estabas esperando sino que es, sin duda, la mejor de toda la serie «Tomb Raider»... pese a lo corto que es.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- Género: Acción/Aventura
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Crystal Dynamics/EIDOS
- Distribuidor: Proein ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec: 49,95 €
- Web: *www.tombraider.com* Bien diseñada, original, muy trabajada, pero con poca información

12+

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Escenarios:** Siete (ocho, con la Mansión Croft)
- **Armas:** Seis
- **Jefes finales:** Cinco
- **Vehículos:** Moto
- **Horas de juego:** Aprox. 8
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz, Athlon 64 FX55
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT, SLI
- **Conexión:** No necesita

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 9,9 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 3 Ti o superior

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz o superior
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 9,9 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB (GeForce 7800, Radeon X1800, para activar los contenidos de próxima generación)



▲ La acción durante todo el juego es intensísima. Salvando los momentos en que estás resolviendo puzzles, la adrenalina se dispara... ¡hasta el límite!



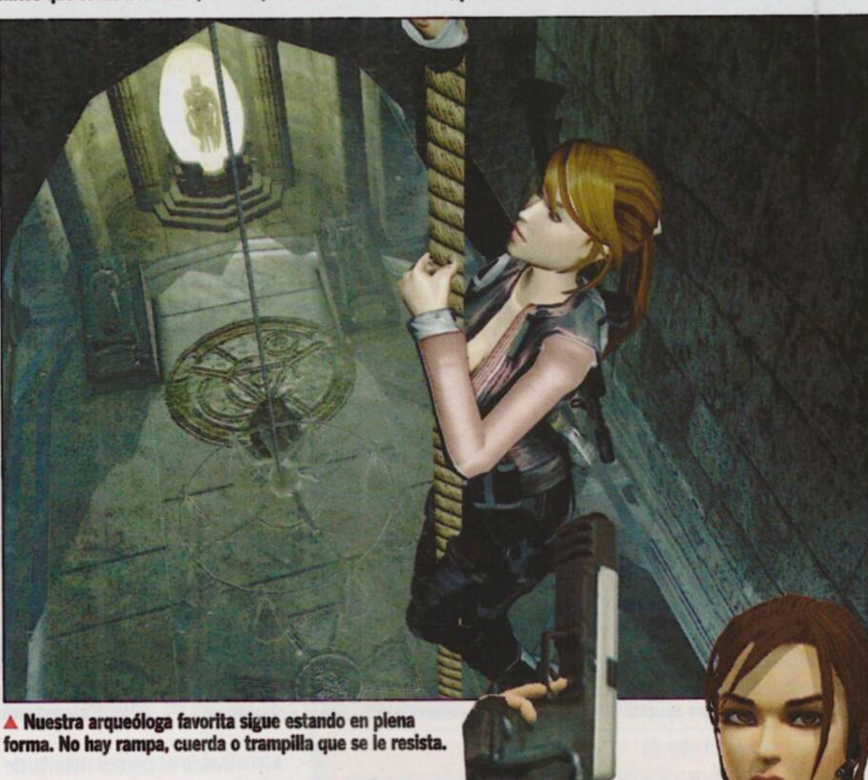
▲ Hasta debajo del agua no hay puzzle que se le resista a Lara... bueno, vale, algunos no son demasiado difíciles, pero aún así hay que resolverlos.



▲ Para no perderse ningún estilo de moda, «Tomb Raider Legend» incluye un curioso movimiento a lo "Matrix", para acabar con los enemigos.



▲ ¡Lara Croft ha vuelto a lo grande! Nuevas armas, vestuario, movimientos, escenarios, objetos, enemigos, puzzles y mitos que sacar a la luz. Y, encima, con bichos como... esto, pisándote los talones. ¡Esta chica es tremenda!



▲ Nuestra arqueóloga favorita sigue estando en plena forma. No hay rampa, cuerda o trampilla que se le resista.



Sí, no lo niegues, porque delante de tus amigos vacilas de que a ti te den estrategia pura, rol de alta escuela y todo eso, pero a la que supiste -como nosotros, qué caray- que Lara Croft iba a volver los ojos te hicieron chiribitas -y también cuando viste a la nueva modelo del personaje- y el pulso se te descontroló. Y ahora, que por fin ha llegado, si no lo has jugado todavía te lo contamos nosotros: sí, es todo lo que se esperaba. Sí, es un gran juego. Sí, es el mejor «Tomb Raider» de todos. Sí, es el que más equipo pide para funcionar en condiciones y... sí, también es el más corto de todos. Vamos, que en menos de diez horas te lo has ventilado enterito.

La acción, los movimientos, los puzzles... todo es tan sólido como una roca. «Tomb Raider» en estado puro



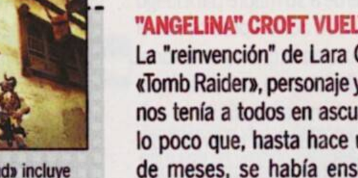
Y, todo esto, sólo para abrir boca. ¿A que la impaciencia te corroe por saber más? Sí, vale, y por ver más a Lara...

"ANGELINA" CROFT VUELVE

La "reinvención" de Lara Croft y «Tomb Raider», personaje y serie, nos tenía a todos en ascuas por lo poco que, hasta hace un par de meses, se había enseñado del juego. Todo apuntaba a que «Tomb Raider. Legend», amén de acercar sospechosamente el "look" del personaje a la actriz que la encarnó en el cine -Angelina Jolie era lo único bueno de las películas-, iba a suponer una vuelta a los orígenes: acción, jugabilidad, puzzles sencillos pero inteligentes, escenarios variados y animaciones y movimientos de infarto. Y ha sido así, de manera espectacular, además. ▶▶



La referencia



Prince of Persia 3

- **Los dos mezclan acción y aventura,** pero el contenido del último género es bastante superior en «Tomb Raider Legend».
- **La calidad gráfica en ambos es altísima** pero «Tomb Raider Legend» incluye un modo de "próxima generación" con nuevas texturas y efectos visuales.
- **Los dos incluyen enemigos finales.** Una "marca de la casa" en ambas series.





▲ A los habituales puzzles con objetos que empujar, se unen escenas de acción al más puro estilo... ¡«Dragon's Lair»!.



▲ Lara Croft está en plena forma en «Legend». Además, el tremendo salto dado en el apartado gráfico permite disfrutar de Lara con un detalle y un realismo... Sí, vale, ya sabemos que no es de verdad pero, ¿a qué la chica está más sexy que nunca? ¿Eh?



▲ En «Tomb Raider Legend» no paras de encontrarte pequeñas novedades. Una es una perspectiva específica para apuntar con precisión sobre determinados puntos y objetos.



▲ Con pantalón corto o traje de noche, a Lara le da igual el vestuario si puede colgarse de una cuerda.

¿JEFES FINALES? ¡MARCHANDO!



¿QUÉ ES UN «TOMB RAIDER» SIN JEFES FINALES? Pues lo mismo que Lara sin curvas que marean: un imposible. Y quizá los de «Legend» no son muchos -cinco-, pero son puñeteros... hasta que les encuentras el truco, claro. Porque si hay otra cosa que define a los jefes finales de un «Tomb Raider» es que todos tienen un punto débil. ¿Eres capaz de descubrir el de todos?

▶▶ Desde el primer minuto de juego descubres que «Legend» no es -¡afortunadamente!- otro «Angel of Darkness». Éste fue un juego plagado de buenas ideas pero muy mal puestas en práctica. «Tomb Raider Legend» tiene más buenas ideas de las que parece y, además, están genialmente desarrolladas. Sobre todo, cuenta con un buen guión -fantástico, sí, pero muy bueno- que te presenta a Lara de niña en el momento en que pierde a su madre para luego enlazar con acción pura desde el comienzo, en lo que es un tutorial disimulado en la primera fase, con una Lara ya adulta.

Las secuencias cinemáticas -que se han creado con el motor del juego- son excepcionales, pero además se ven arropadas por un doblaje magnífico -sobre todo en la protagonista- que convierte en la práctica este «Tomb Raider Legend» en una pequeña película de aventuras.

Pero, ¿qué es lo mejor de todo? Lo mejor es el juego, la acción, los puzzles, las animaciones, el conjunto... ¡todo! Es sencillo, jugable y divertido. Engancha desde el primer minuto y gráficamente es todo un espectáculo. Además, incluye dos versiones en el mismo DVD, para que si tienes un megatarjetón gráfico en tu PC disfrutes de un juego sensacional visualmente.

Pero... algo malo también debía tener. Y, quizá, lo que se podría considerar malo en «Legend» no



▲ ¡No podía ser de otro modo! Llegado el momento y superado un cierto número de fases, los enemigos finales hacen su aparición. Y, aunque no son muchos, son de lo más duro. Pero no hay que se le resista a Lara Croft... ¿o sí?



▲ Una de las primeras misiones de «Tomb Raider Legend» la juegas como si fuera un "flashback", con una Lara ataviada con el vestuario del juego original. Además, te quitan la linterna y tienes que usar bengalas. ¿Te suena?



▲ Las fases de la moto no dejan de tener su gracia, pero el control –al menos con el teclado– es de lo más desquiciante. Por suerte son cortas.

> La escasa duración del juego hace pensar en una posible segunda parte, pero aún no hay nada confirmado

es otra cosa que los números. Sí, los números. O, mejor dicho, los bajos números.

POCO PERO... ¡¡INTENSÍSIMO!

«Tomb Raider Legend» no es un juego de grandes cifras: ocho escenarios distintos, cinco jefes finales... y poco más de ocho horas de juego efectivo.

Antes de que te rasgues las vestiduras, tranquilo, porque te aseguramos que valen por veinte. Son pocas horas pero muy intensas, variadas, con una historia absorbente... Sí, es cierto, en cuanto nos lo acabamos también pensamos: "¿¿pero ya se ha acabado!??" Sin embargo, ese "mosqueo" venía también motivado por cómo acaba el juego –que, desde luego, no te vamos a contar–. Y es que o mucho nos equivocamos o una segunda parte de «Legend» está ya en camino –bueno, también sería una octava parte de «Tomb Raider»...¡qué lío!

Si tu preocupación es si merece la pena pagar lo que cuesta –y no es poco– nuestra opinión es clara: sí. Y aunque las horas de juego sean pocas, es tan bueno, que, ahora mismo, nos vamos a poner a jugar... ¡otra vez! ■ F.D.L.

Alternativas

- **BloodRayne 2**
  Mucha acción, también con protagonista femenina pero más sangrienta y "adulta".
  ▶ Más inf. MM 135 ▶ Nota: 83
- **P. Jackson's King Kong**
  También con varios personajes, pero con un sentido cinematográfico y épico mucho más acusado.
  ▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 90

UN JUEGO, DOS LARAS



UNA DOBLE VERSIÓN DEL JUEGO EN UN SOLO DVD. «Tomb Raider Legend» en PC incorpora dos versiones del juego. Una, la "normal", incluye texturas y efectos de luz aptos para casi cualquier configuración actual. La otra, la "gorda", es la que puedes activar en cualquier instante –sin necesidad de reiniciar el juego– si en el menú principal seleccionas la opción "contenido de próxima generación". Las texturas y los efectos de luz mejoran considerablemente e, incluso, se añaden detalles a los modelos 3D. ¿Dónde está la pega? En lo que te instala en disco duro (¡10 GB, nenes!) y en que, si no tienes un megatarjetón 3D... mejor no lo intentes.

Nuestra Opinión

***¡ÉSTA SÍ QUE ES NUESTRA LARA!* Desde hacía –¡caramba!– casi diez años no disfrutábamos así con Lara Croft. Es el mejor juego de la serie... y quizá el más corto. Te quedas con ganas de más. Lo que no es nada malo, por cierto...**

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Es pura jugabilidad y puro «Tomb Raider». Justo lo que esperábamos.
- El guión. Es bueno y coherente.
- Los movimientos de Lara son geniales.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Pues sí, es y se hace muy, pero que muuuuuy corto. Mucho.
- Las fases de la moto. Con un teclado la verdad es que se controla fatal.

MODO INDIVIDUAL

▶ *¡UN REGRESO GENIAL!* Corto y todo, por su intensidad, lo genial del control y lo bueno del diseño, es el mejor juego que Lara podía tener.





Un regreso titánico

SpellForce 2 Shadow Wars

¡Qué bien combinan algunas cosas! El jamón y el queso en un sándwich mixto, o la coca-cola con el ron en un cubata, parecen haber nacido para ser mezclados. Y si la mezcla contiene rol y estrategia, el resultado es este gran juego...

La referencia

SpellForce

- **Una vez más se trata de combinar estrategia y rol,** aunque en «Shadow Wars» el sistema de juego está más ajustado.
- **Los dos comparten el mismo universo,** pero el argumento de esta entrega no tiene mucho que ver con el del original.
- **«SpellForce 2» es más detallado** y, en general, mucho más espectacular que su antecesor.

Cuando apareció el «Spellforce» original la idea de combinar rol y estrategia en un mismo juego todavía era algo realmente innovador, una idea fresca que trajo aires nuevos a ambos géneros. Ahora, tres años después y con este tipo de juegos convertidos en algo mucho más común –«Dragonshard, «La Batalla por la Tierra Media»...– nos llega la segunda entrega de la serie. Esta vez no se trata de innovar, sino de pulir la mezcla para que sea lo más perfecta posible, eliminando de paso varios de los problemas de su antecesor. ¿Quieres saber si lo han conseguido? Pues sigue leyendo...

UNA HISTORIA DE SOMBRAS

En «SpellForce 2: Shadow Wars» la aventura comienza cuando Canción Nocturna, la hija del recién asesinado rey de los elfos nocturnos, acude a los shaikan –una raza de semihumanos muy poderosos, pues comparten la sangre de los daragones– para que le ayuden en su batalla contra "los Oscuros". Tu personaje es el shaikan que, como era de esperar, responde a la petición y acude en su ayuda pero, claro, tú solo no puedes hacer gran cosa, así que tu primera tarea es recorrer el reino solicitando ayuda

INFOMANÍA

FICHA TECNICA (12+)
- Género: Estrategia/Rol
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Phenomic/JoWood
- Distribuidor: Nobilis Ibérica — Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible — PVP Rec.: 39,95 €
- Web: www.spellforce2.com Mucha información, con foros y descargas, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Facciones:** 3 (Reino, Pacto y Clanes orcos)
- **Unidades por facción:** 12
- **Mejoras del avatar:** Más de 100
- **Nivel máximo del avatar:** 30
- **Multijugador:** Sí (2-4 jugadores)
- **Escenarios multijugador:** 12 en escaramuza y 31 en partida libre

ANALIZADO EN
- **CPU:** AMD 64 3,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,5 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Sumérgete en una aventura apasionante que te lleva a un mundo sacudido por la guerra. Crea ejércitos invencibles y potencia las habilidades de tu personaje en una genial combinación de estrategia y rol.



▲ La campaña te tendrá entretenido durante una buena temporada.



▲ Puedes equiparte con armas y armaduras cada vez de más calidad.



▲ A la hora de combatir cuentas con diferentes iconos de acceso rápido que hacen el sistema de control mucho más sencillo.



▲ Gráficamente «SpellForce 2» es todo un lujazo. Fíjate en los brillos de esa armadura...

a humanos, elfos y enanos. Se trata de una búsqueda épica que te llevará a enfrentarte con peligrosas criaturas, como lobos, arañas gigantes, elementales... aunque en todo momento tu verdadero enemigo serán los Oscuros, una misteriosa raza que ha forjado una alianza con los clanes orcos y que amenaza con acabar con todas las razas de la Luz.

Escenario tras escenario, la historia de la campaña te lleva a ir completando diferentes misiones para los humanos, los elfos y los enanos con el fin de conseguir su ayuda para luchar contra los Oscuros. Estas alianzas se traducen en la parte estratégica del juego –la parte en la que construimos un campamento, recogemos recursos y formamos un ejército–, en la que puedes reclutar nuevas unidades de esa raza para tu ejército, desde poderosos caballeros humanos a shamanes enanos o arqueras elfas. En total serán doce las unidades que puedas "contratar" en las fases en las que dispongas de un campamento.

CUESTIÓN DE EXPERIENCIA

Y es que conviene marcar la diferencia, porque hay otras partes del juego en las que no cuentas con ejército ni campamento y en las que «SpellForce 2» se convierte en un juego de rol. En ellas el protagonismo lo toma tu personaje, generalmente para ▶▶

Entra en un universo fantástico y acaba con tus enemigos en persona o enviando a tus ejércitos. La elección es tuya

CON USTEDES... ¡EL AVATAR!





UN PERSONAJE A TU MEDIDA. La verdad es que las opciones para personalizar la apariencia física de tu personaje –tu avatar– no son muy elevadas, pero a cambio el juego te ofrece un enorme árbol de habilidades, mucho más elaborado que el de «SpellForce. The Order of Dawn». Hay dos ramas básicas en las que gastar el punto que te dan por cada nivel ganado: Combate y Magia. Luego, cada rama se va subdividiendo a medida que vas eligiendo nuevas habilidades, para un total de más de 100 elecciones.

MEJOR BIEN ACOMPAÑADO QUE SOLO. El héroe que creas al principio de la aventura va acompañado, además, por un grupo de héroes a los que también puedes controlar y que suben de nivel al mismo ritmo que tu personaje. Por supuesto, estos personajes pueden escoger habilidades del mismo árbol que tu avatar e incluso pueden utilizar las mismas armas y equipo.



▲ El repertorio de enemigos es gigantesco, pero entre los más impresionantes que te puedes encontrar están los titanes, unas imponentes criaturas de un descomunal tamaño y casi imposibles de tumbar.



▲ Los ciclos día/noche en tiempo real, con las sombras estirándose al atardecer, son realmente impresionantes.



▲ Los escenarios son gigantescos. Menos mal que disponemos de portales mágicos para transportarnos.



▲ Las aventuras secundarias te llevan a recolectar objetos, espiar a unos ciudadanos, resolver un acertijo matemático... siempre a cambio de experiencia.

HAY JUEGO PARA RATO





MODO LIBRE. Aunque parece inacabable, la campaña tiene un fin y, cuando termina, puedes acceder al llamado "modo libre" en el que debes hacer un ejército y enfrentarte a cientos de criaturas neutrales, con personajes nuevos que puedes utilizar en partidas para uno o varios jugadores.

ESCARAMUZAS ESTRATÉGICAS. Las típicas partidas rápidas o "escaramuzas" no podían faltar, aunque es cierto que en este apartado «SpellForce 2» parece un juego completamente diferente, ya que el aspecto de rol está mucho menos potenciado y el sistema de juego es mucho más similar al de un juego de estrategia "normal", en tiempo real.

> La longitud de la campaña y la gran abundancia de misiones secundarias garantizan horas y horas de juego

▶▶ cumplir alguna mision secundaría de las muchisimas que se incluyen en la capaña. Y, ojo, porque no se trata sólo de aventuras con un estilo "ve y mata". Algunas te obligan a decidirte por uno u otro bando, otras te proponen acertijos y otras, por ejemplo, requieren que explores un bosque en busca de hierbas para una poción. La decisión de completarlas o no es sólo tuya, aunque ganarás nivel y equipo si decides hacerlas.

Estos niveles se traducirán, por supuesto, en nuevos y mayores poderes para tu personaje gracias al árbol de habilidades, que en esta entrega está mucho más desarrollado que en el juego original. Básicamente, con cada nivel de experiencia ganado puedes seleccionar nuevas habilidades en diferentes campos como hechizos o combate cuerpo a cuerpo, así como ganar acceso a nuevos tipos de armas y armaduras. La lista de habilidades es larguísima, así que puedes estar seguro de que tu personaje será tan único como tú quieras.

UN REGRESO DE LUJO

Una de las marcas de fábrica de la serie «SpellForce» es la calidad y el nivel de detalle de sus gráficos, algo que se mantiene constante en esta nueva entrega, que es, gracias a una nueva y más potente tecnología, mucho más espectacular que nunca, con unas sombras detalladísimas y unos reflejos en armas y armaduras impresionantes.

Añádele una estupenda banda sonora, interpretada por la Orquesta Filarmónica de Viena, y unas voces fantásticamente dobladas al castellano y lo que tienes es un juego con un acabado de lujo.

«SpellForce 2» potencia y mejora los elementos claves que hicieron del primer juego todo un éxito. Aquí encontrarás, una historia absorbente, un sistema renovado, un acabado genial... ¿Te hacen falta más razones para lanzarte a la aventura? ■ D.M.S.

Alternativas

• **Warcraft III**
Uno de los juegos de estrategia más jugados de la red que también introduce elementos de rol.
▶ Más inf. MM 90 ▶ Nota: 92

• **Dragonshard**
Otra buena forma de mezclar rol y estrategia, aunque no se pone tanto énfasis en la figura del héroe.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

UNA COMBINACIÓN PERFECTA. *La estrategia y el rol se dan la mano y el resultado es un juego fantástico con montones de opciones a elegir. Desarrolla tu personaje, potencia tus ejércitos... ¡Imposible aburrirse!*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Muchas, muchísimas horas de juego, tanto en la campaña como en los otros dos modos de juego.
- Gráficamente está muy logrado: los personajes, las sombras, los reflejos...

LO QUE NO NOS GUSTA
- Si quieres jugarlo al máximo, necesitas una buena máquina, sobre todo durante las batallas masivas.

MODO INDIVIDUAL
▶**FANTASÍA DURADERA.** *El modo historia te tendrá entretenido un porrón de horas y, además, la combinación de géneros lo hace realmente variado.*

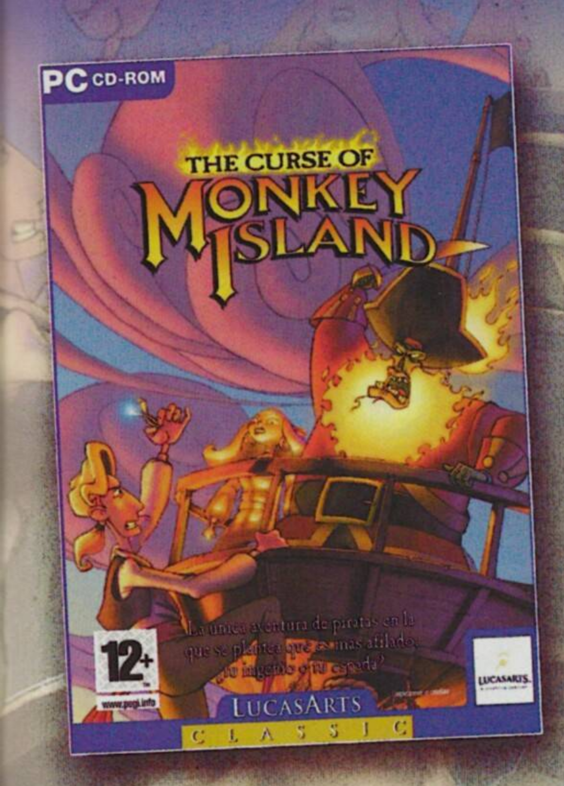


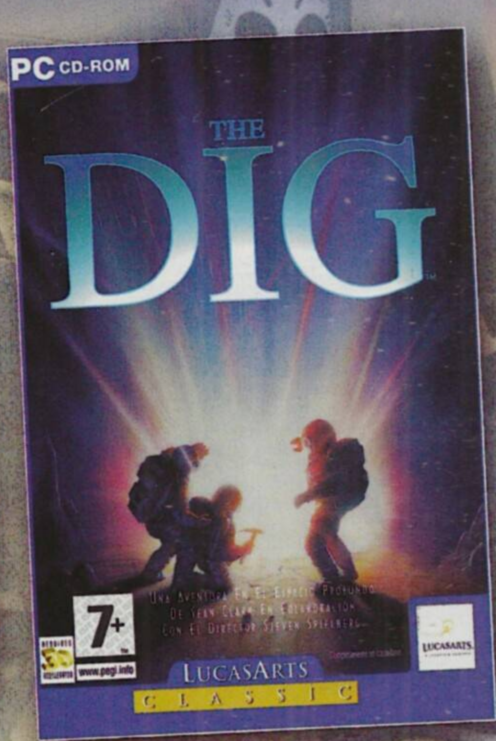
MODO MULTIJUGADOR



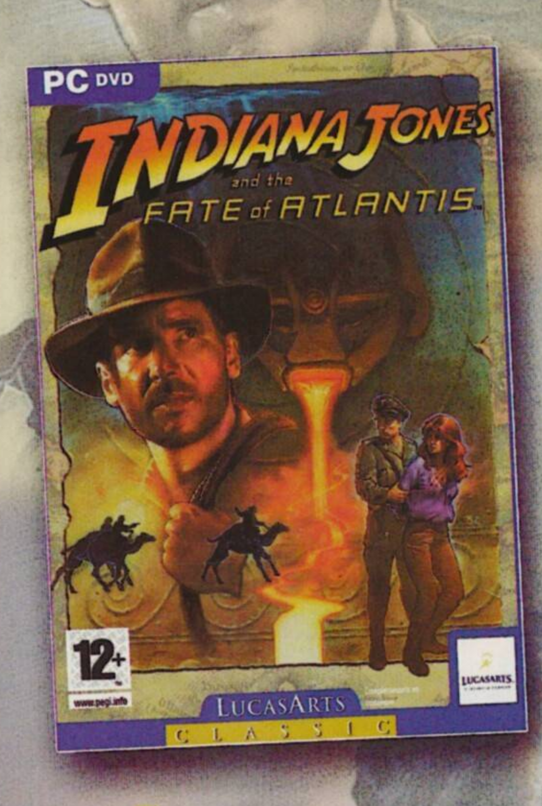
▶**NO APORTA MUCHO.** *El modo multijugador aparca el rol a favor de un juego de estrategia en tiempo real de los de toda la vida. Esperábamos más.*

¿TE IMAGINAS VOLVER A JUGARLOS?













LUCASARTS
A LUCASFILM COMPANY

Compatibles con XP

RE-ACTIVATE by ACTIVISION

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

La guerra más táctica

Full Spectrum Warrior Ten Hammers

Ya has demostrado en otros juegos de guerra que tienes una puntería certera y que con el tiempo bala no hay quien te gane. Pero esto es la guerra de verdad, chavalote, y esas cosas aquí no valen.



▲ Cuentas con dos equipos de cuatro soldados, más la ayuda ocasional de este precioso tanque que te salvará de más de una...

En esto de los videojuegos hay tantas formas de enfrentarse a la guerra como títulos ambientados en ella, desde el típico "machote" de los juegos de acción que acaba en solitario con una división acorazada, hasta el general de los juegos de estrategia que dirige sus ejércitos por tierra, mar y aire. La nueva entrega de la saga «Full Spectrum Warrior», «Ten Hammers», opta una vez más por una aproximación intermedia, una combinación de acción y táctica en la que importa más tu capacidad de planificación y tu habilidad para dirigir un equipo que tu puntería con el fusil.

GUERRA REAL, PAÍS FICTICIO

La acción transcurre en lo más profundo de Zekistán, un país ficticio que, eso sí, bien podría ser vecino de Irán y Pakistán. Se trata de un país de Oriente Medio en lo más crudo de una guerra, es decir, con vehículos abandonados aquí y allá, edificios a medio destruir –perfecto escondrijo para francotiradores y milicias antitanque–, civiles que huyen despavoridos de zonas conflictivas...

La referencia

Full Spectrum Warrior



- Los dos nos ponen al frente de un grupo de asalto, con un sistema de juego táctico.
- La ambientación de ambos títulos es la misma: una guerra moderna en un país de Oriente Medio.
- En «Ten Hammers» se pueden dividir los comandos en dos parejas y podemos dar órdenes a blindados, lo que dota al juego de mayor diversidad táctica.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA — 18+
- Género: Acción táctica
- Idioma: Inglés
- Estudio/Compañía: Pandemic/THQ
- Distribuidor: THQ ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 44,95 €
- Web: www.fullspectrumwarrior.com/fsw2

Información muy completita, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Capítulos de la Campaña: 4
- Escenarios: 11
- Multijugador: Sí
- Número de jugadores: 1-8 (2 en cooperativo)
- Escenarios multijugador: 8 en deathmatch y 11 en cooperativo.
- Facciones multijugador: 6

ANALIZADO EN
- CPU: AMD 64 3,5 GHz
- RAM: 2 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 6800GT 256MB
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium 4 1,5GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 2,6 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB
- Conexión: 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Pentium 4 2,5 GHz
- RAM: 512 GB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB
- Conexión: ADSL



▲ Deja a un lado tu fusil porque esta vez no te toca disparar. Lo que tienes que hacer es coger la "batuta" y dirigir a tus tropas, porque el destino de tus hombres depende de lo hábil que seas como líder.



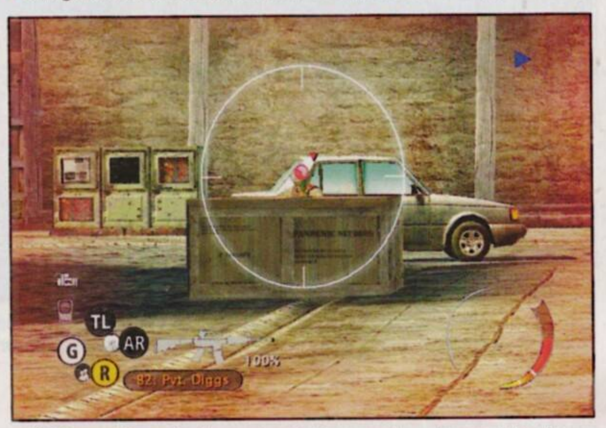
▲ Los carros blindados no son sólo útiles máquinas de destrucción, también pueden servir de cobertura móvil para tus unidades, ante el riesgo de francotiradores.



▲ Cada soldado tiene sus propias habilidades que tienes que explotar.



▲ Una granada bien colocada hará salir de su posición al enemigo.



▲ El líder y el francotirador pueden abatir a enemigos a largas distancias. Ojo, tu puntería no influye para nada y sólo tienes que dar la orden.

Vamos, el paraíso ideal para que los americanos, en compañía de las fuerzas armadas británicas, vayan a pasar unas vacaciones de la única manera que saben. Y no hablamos de beber cerveza y cantar hasta las tantas de la madrugada, sino de guerrear con el fin de liberar al pueblo de la amenaza de los fanáticos a golpe de infantería ligera.

GUERRA PARA CUATRO

Si disfrutaste de la primera parte, ya conoces el sistema de juego, que no ha cambiado mucho. Se trata de dar órdenes a dos grupos de milicia ligera (Alpha y Bravo) formados por cuatro soldados cada uno, aunque en algunas ocasiones también puedes dar órdenes una unidad de apoyo blindado. Cada grupo se compone de un líder, un artillero, un soldado equipado con armamento pesado capaz de destrozar blindados y, cómo no, el francotirador, especializado en aniquilar a enemigos a largas distancias. Lo interesante del caso es que no manejas a ▶▶

Debes pensar y actuar como un comando de infantería. Tras cada esquina puede ocultarse el enemigo

TÁCTICAS AVANZADAS



DIVIDIR ES VENCER. En esta entrega los equipos se pueden separar en parejas. De esta forma, el líder irá con el artillero y el francotirador se separará del grupo junto al granadero. Así, los comandos pueden abarcar un mayor rango de visión.

¡PEGADOS A LA PARED! Al mandar a tus unidades a una zona también puedes asignar un tipo de movimiento, para que vayan rápido, pegados a la pared o alerta ante la inesperada presencia de enemigos. Manejar todas estas tácticas con fluidez te permitirá salir airoso de todas las situaciones.



▲ Una de las novedades de esta entrega es que ahora es posible dividir cada comando en dos grupos de dos soldados cada uno, lo que te permite tener las espaldas bien cubiertas.



▲ Disparar a civiles y abandonar compañeros heridos son algunas de las cosas por las que NO se reciben medallas.



▲ En todo momento puedes consultar un mapa que te ayudará a planear tu estrategia para la misión.



▲ En los puestos 'CASEVAC' puedes reemplazar a los soldados heridos por soldados sanos, o recuperar munición.

TÓMATELO CON CALMA





¡ALPHA, CÚBRETE! Los enemigos se esconden en los tejados, tras vehículos y en las terrazas. Afortunadamente tú puedes hacer lo mismo, ya que hay decenas de obstáculos repartidos por todos los escenarios que pueden servir a tus hombres como parapeto. Y ojo con asomar la cabeza demasiado tiempo, que esto es la guerra de verdad y los rebeldes Zekistaníes tiran a dar.

¡FIRE IN THE HOLE! Si ves que la cosa se pone peliaguda siempre puedes echar mano de las granadas, tando las de fragmentación como, sobre todo, de las de humo. Tira un par de ellas y podrás enviar a tus hombres de una posición a otra sin riesgo de encajar un disparo por el camino.

Disfruta de la guerra moderna en la campaña en solitario o en un modo online para hasta ocho jugadores

►► ninguno de estos hombres directamente, sino que simplemente puedes darles órdenes -de movimiento, de ataque de área, o de utilización de sus habilidades especiales-, para que las cumplan dentro de sus posibilidades. Como novedad en esta entrega es posible también dividir un grupo en dos parejas, lo cual dota al comando de una mayor movilidad y hace que los escenarios ofrezcan muchas más posibilidades tácticas.

El juego incluye una campaña individual compuesta por cuatro capítulos divididos en once escenarios en los que, básicamente, todo consiste en avanzar, terminando con los insurgentes que se te pongan por delante. Eso sí, olvídate de la "técnica Rambo". Aquí se trata de avanzar de cobertura en cobertura, poco a poco, ubicando a tus soldados para superar cada situación. La duración de la campaña oscila entre diez y doce horas, según tu habilidad y el nivel de dificultad elegido de los tres disponibles.

BRAVO AL APARTADO TÉCNICO

Hay que destacar, eso sí, que la inteligencia de los enemigos es muy simple, ya que se limitan a colocarse a cubierto y a disparar mientras esperan a que los flanquees con alguna maniobra. Pero, salvo por ese detalle, el juego cumple sobradamente en cuanto a calidad técnica, gracias, sobre todo, a unos gráficos muy detallados y un sonido espectacular, con una buena banda sonora. En este sentido hay que destacar las voces de los soldados, que te dicen en cada movimiento si está despejado, si han encontrado a algún enemigo o el siguiente paso que habría que realizar, eso sí, en perfecto inglés.

Si buscas, en fin, un juego de acción con más "cabeza" y menos "gatillo", con «Ten Hammers» no te equivocarás. ■ D.M.S.

Alternativas

• Call of Duty 2
Sobredosis de acción y realismo. Probablemente el mejor juego de la Segunda Guerra Mundial.
► Más inf. MM 130 ► Nota: 98



• Commandos S. Force
Aquí también manejas un comando, aunque premia la acción sobre el aspecto táctico.
► Más inf. MM 135 ► Nota: 90

Nuestra Opinión

LA GUERRA MÁS TÁCTICA. *Dirige a tus soldados en una guerra en la que lo importante no es ser más rápido o certero, sino planificar con acierto tus movimientos. Si te va la táctica no te lo deberías perder.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

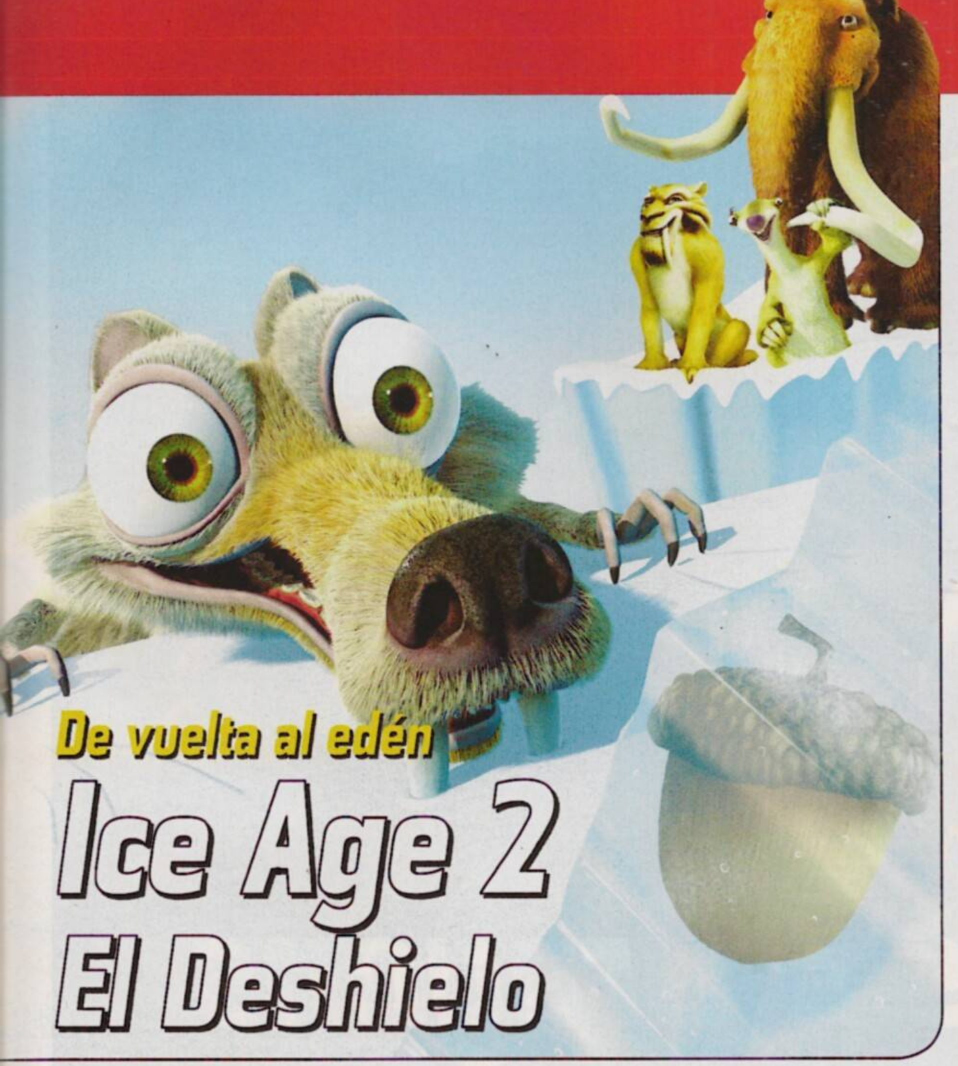
LO QUE NOS GUSTA
- El realismo del planteamiento: por una vez no se trata de disparar a lo loco.
- Poder dividir el comando en parejas.
- Técnicamente el juego está a gran altura. ¡Menudo sonido!

LO QUE NO NOS GUSTA
- En general tiene un acabado demasiado parecido a la anterior entrega.
- No está traducido.

MODO INDIVIDUAL
► **PIENSA TUS MOVIMIENTOS.** *La inteligencia artificial algo simple, pero si te gusta la planificación disfrutarás de lo lindo con las opciones tácticas.*


90

MODO MULTIJUGADOR
87
► **AMIGOS Y ENEMIGOS.** *El deathmatch está bien, pero la posibilidad de completar la campaña de forma cooperativa a través de Internet es genial.*



De vuelta al edén

Ice Age 2 El Deshielo

¡Qué difícil es esto de ser inmigrante! Justo cuando habías encontrado un nuevo hogar se produce el deshielo. Otra vez toca coger los bártulos y partir, si no quiere uno extinguirse.

«Ice Age 2. El Deshielo» está en el cine desde hace varias semanas. ¿La has visto ya? Como en la peli, el juego te propone afrontar las mismas adversidades a que se enfrentan sus protagonistas en una larga migración repleta de peligros. ¡Los animales deben huir del deshielo o perecer!

Sencillo y directo, el juego es un arcade de plataformas de corte clásico. ¿Te parece poco para una licencia oficial de una película de éxito? Pues no lo creas, porque está muy bien aprovechada con un juego realmente bueno.

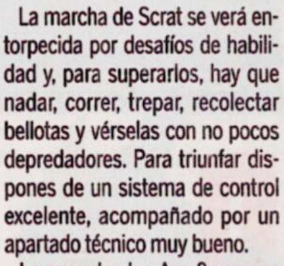
TURISMO PREHISTÓRICO

En el papel de la ardilla Scrat tienes que ir recorriendo las localizaciones de la película y otras especialmente diseñadas para el juego. Todas ellas mantienen la estética del film y tienen muy buena calidad gráfica.

La marcha de Scrat se verá entorpecida por desafíos de habilidad y, para superarlos, hay que nadar, correr, trepar, recolectar bellotas y vérselas con no pocos depredadores. Para triunfar dispones de un sistema de control excelente, acompañado por un apartado técnico muy bueno.

Lo peor de «Ice Age 2» es que dura poco –en menos de ocho horas te lo acabas– y su dificultad es bastante baja. A pesar de todo, se trata de un juego muy divertido y recomendable para cualquier aficionado a los juegos de plataformas de toda la vida. Cuenta con una ambientación muy buena, una buena dosis de humor, minijuegos y suficiente variedad de objetivos como para eludir el aburrimiento, de principio a fin. ■ R.Z.H.

La referencia



Psychonauts

- **La ambientación de «Psychonauts»** es más oscura, siniestra y surrealista, y además su desarrollo es más original e innovador.
- **La historia de «Psychonauts»** es mucho más hilarante y retorcida.
- **«Ice Age 2» esta perfectamente doblado y traducido** al castellano, mientras que «Psychonauts» se encuentra en inglés, lo que dificulta seguir su guión.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA — 3+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Eurocom Entertaiment
- Distribuidor: Vivendi Universal — Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible — PVP Rec.: 29,99 €
- Web: *www.iceage2game.com* Con información, pantallas y un diseño de lo más divertido.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego: 1**
- **Personajes controlables: 1**
- **Desafíos: Habilidad en plataformas, enfrentamientos y minijuegos.**
- **Extras: Vídeos y material de la película.**
- **Multijugador: No**

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,4 GHz
- **RAM: 256 MB**
- **Espacio en disco: 1,4 GB**
- **Tarjeta 3D: 64 MB, compatible con DirectX 9.0**



▲ Cada uno de los niveles ha sido realizado con gran mimo, pero donde el juego destaca es en las animaciones de la ardilla Scrat.



▲ Durante la aventura participarás en numerosos minijuegos donde adquieren más protagonismo el resto de personajes de la película.



▲ A pesar de ser sólo una ardilla, Scrat no está, ni mucho menos, indefenso y puede ponerse muy serio cuando le tocan las... bellotas.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La recreación del personaje de Scrat.
- El cuidado diseño de cada uno de los niveles.
- La variedad de las situaciones y los objetivos a lo largo del juego.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No poder controlar más al resto de personajes de la película.
- Es bastante corto y, también, muy sencillo.
- No está doblado por los actores de la peli.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

▶ DIVERTIDO Y ACCESIBLE. *Ideal para echar unas partidas sin complicarse la vida y capaz de divertir desde el primer instante. La ambientación está a la altura de la película. Lástima que dure tan poco y ahí acabe todo.*

76

La ciudad de los secretos

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Las reglas de Dungeons & Dragons, el clásico juego de rol de mesa, se trasladan por fin a un juego de rol online ¡Se acabaron aquellos tiempos de tirar dados en la mesa de la cocina!



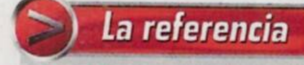
▲ No te preocupes si no terminas tu misión a la primera, puedes volver a empezar donde la dejaste, aunque tendrás a cambio una penalización.

Dungeons & Dragons, el clásico juego de rol de mesa, ha inspirado títulos como «Baldur's Gate» o «Neverwinter Nights», y aunque la mayoría de los juegos de rol online se basan de algún modo en sus reglas, Turbine ha sido la primera compañía en llevar la licencia oficial a un mundo persistente en Internet. El reto era grande, y con la ayuda de Wizards of the Coast en el diseño de una campaña nueva todo apuntaba a un gran éxito; sin embargo, el juego no ha tenido la acogida global esperada, probablemente porque todavía tenemos que adaptarnos a unas reglas diferentes a las de otros títulos del mismo género.

STORMREACH: LA CIUDAD

El juego te traslada a Stormreach, la ciudad más al norte del continente de Xen'drix que, construida sobre las ruinas de lo que un día fue guarida de piratas y morada de gigantes, esconde en sus mazmorras increíbles objetos mágicos protegidos por numerosas criaturas extraordinarias.

Para llegar a ella lo primero que tienes que hacer es crear un per-



La referencia

World of Warcraft

- «World of Warcraft» se basa en un universo propio, mientras que «Stormrech» posee las reglas D20 del clásico de rol de mesa, D&D.
- Los gráficos de «Stormreach» están a un nivel superior al de «World of Warcraft» pero su amplitud y posibilidades están más limitadas.
- En «D&D Online: Stormreach» un "Dungeon Master" te guía en la aventura.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Rol Online
- Idioma: Inglés
- Estudio/Compañía: Turbine
- Distribuidor: Atari ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Marzo 2006 ▸ PVP Rec.: 59,99 €
- Cuota mensual: 12,99 €
- Web: www.ddo-europe.com

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Modos de juego: Sólo aventura
- Personajes por cuenta: 5
- Razas: 5
- Clases: 9
- Tutorial en juego: Sí
- Chat de voz: Integrado en el juego
- PvP: No

ANALIZADO EN
- CPU: Pentium 4 1,8 GHz
- RAM: 768 MB
- Tarjeta 3D: GeForce Fx 5700LE 128MB
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB Compatible DirectX9
- Conexión: 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB Compatible DirectX9
- Conexión: ADSL



▲ Sumérgete en el fantástico mundo de Dungeons & Dragons en una campaña totalmente nueva, diseñada en colaboración con Wizards of the Coast, en la que visualizarás por primera vez el mundo de Eberron.



▲ Guerrero, paladín, bárbaro, rogue, arquero, clérigo, brujo... hasta 9 clases, 5 razas y posibilidades de combinar habilidades para crear un personaje único en el juego.



▲ Explota al máximo las posibilidades de tu personaje jugando en grupo.



▲ Demuestra tu ingenio resolviendo los puzzles que irás encontrando.



▲ En las tabernas, además de recuperar tus puntos de vida, puedes obtener nuevas misiones o conocer gente para iniciar otra aventura.

sonaje. La elección inicial de sus características no admite vuelta atrás, así que compensa dedicar un rato a la selección de una de sus nueve clases y una raza de entre cinco disponibles: humano, enano, elfo, medio-elfo y warforged. Todas bien equilibradas, cada una con sus puntos fuertes y débiles y, combinadas con las diferentes clases, capacidades y habilidades, consiguen que puedas configurar tu personaje para sentirte realmente único. De todas formas, si pasas de líos, siempre puedes jugar con el combo de características por defecto para tu raza/clase.

Una vez en el juego un pequeño tutorial te permite hacerte con el manejo básico, realizar tus primeras misiones y luego darte acceso al puerto de la ciudad, donde acabarás de acostumbrarte a la dinámica del juego.

MEJOR ACOMPAÑADO

Su planteamiento es sencillo. La ciudad está dividida en zonas a las que vas ganando el acceso realizando todo tipo de quests. Estas misiones se desarrollan siempre en alguno de los numerosos dungeons, instancias privadas de aventura, ▶▶

Utiliza tu fuerza e ingenio para sobrevivir en lúgubres mazmorras plagadas de criaturas terribles

DRAGON'S VAULT



PRIMER MÓDULO DE EXPANSIÓN GRATUITO: Según anuncia Turbine, Dragon's Vault es la primera de una serie de expansiones gratuitas para los suscriptores del juego. Incluye 15 mazmorras nuevas y montañas de contenidos para todos los jugadores, sea cual sea su nivel, a los que dará la posibilidad de luchar por el peligroso Vault of Night, protegido por un feroz guardián: el Dragón Rojo. La intención de Turbine es la de poner a disposición de los jugadores estos módulos de forma periódica y gratuita.



▲ Desciende a las mazmorras y enfréntate a toda clase de peligros para conseguir los tesoros que ocultan. Cada misión te llevará a un "dungeon" completamente diferente.



▲ Adelgazarás cuatro kilos en cada combate: salta, ataca, utiliza habilidades defensivas, escóndete, lanza un hechizo... ¡Cada golpe puede cambiar por completo el desenlace!



▲ Las calles de la ciudad y las tabernas son las zonas comunes del juego. Aquí podrás comerciar, conseguir misiones, entrenar tus habilidades o simplemente charlar un rato... ¡No te olvides de llevar tu mapa!

HERRAMIENTAS PODEROSAS





EL MAPA. Marca siempre nuestra situación y nos permite localizar en la ciudad a nuestro grupo, además de incluir iconos de los puntos más importantes como tabernas, vendedores, personajes que plantean quests, etc. Dentro de los dungeons nos muestra sólo las zonas que ya hemos visitado marcando como puntos azules a los miembros de nuestro grupo que estén cerca.

CHAT DE VOZ INTEGRADO EN EL JUEGO. Se acabaron los tiempos de descargar software, configurar canales y seleccionar teclas. Aquí el chat de voz se integra en el juego y bastará con que tengas un micrófono configurado en tu máquina y la opción de chat de voz activada en las opciones de audio del juego para que puedas utilizarlo.

> Durante el combate, cada decisión que tomes será clave. ¡Un paso en falso y no saldrás vivo!

►► de cada área. Una vez dentro tienes que eliminar a todas las criaturas y a su jefe, y en las zonas comunes del juego, donde recuperas tus puntos de vida, obtener más misiones o conseguir nuevos compañeros de equipo.

BUENOS CIMIENTOS

Con «Dungeons & Dragons Online» Turbine ha querido ante todo ser fiel al clásico juego de lápiz y papel (v 3.5) y ha tenido que renunciar a parte de los atractivos que ofrecen otros juegos de rol online, como la inclusión de opciones PvP o la posibilidad de crear personajes artesanos. También el sistema de niveles y experiencia varía mucho con respecto a otros juegos, la evolución es más lenta y la experiencia se basa en la consecución de objetivos, de forma que no obtienes ni un punto por matar al jefe de los kobolds. Sin embargo, su planteamiento del progreso de los personajes es mucho más realista y los aspectos de rol destacan en comparación con otros títulos. Los que pedían a gritos rol del bueno online, aquí lo tienen por fin. ■ I.R.L.

Alternativas

• Guild Wars
Similar en su parte de aventura (PvE), pero con un modo completo de juego PvP y sin cuotas.
► Más inf. MM 126 ► Nota: 94

• World of Warcraft
Un clásico del rol online, y también de fantasía medieval, pero mucho más orientado a la acción.
► Más inf. MM 122 ► Nota: 94

Nuestra Opinión

¡POR FIN UN POCO DE ROL! *En tiempos en los que lo único importante parece ser subir de nivel y acabar cuanto antes, da gusto encontrar un juego en el que se permita "rolear" un poco. Una alternativa dentro del género.*

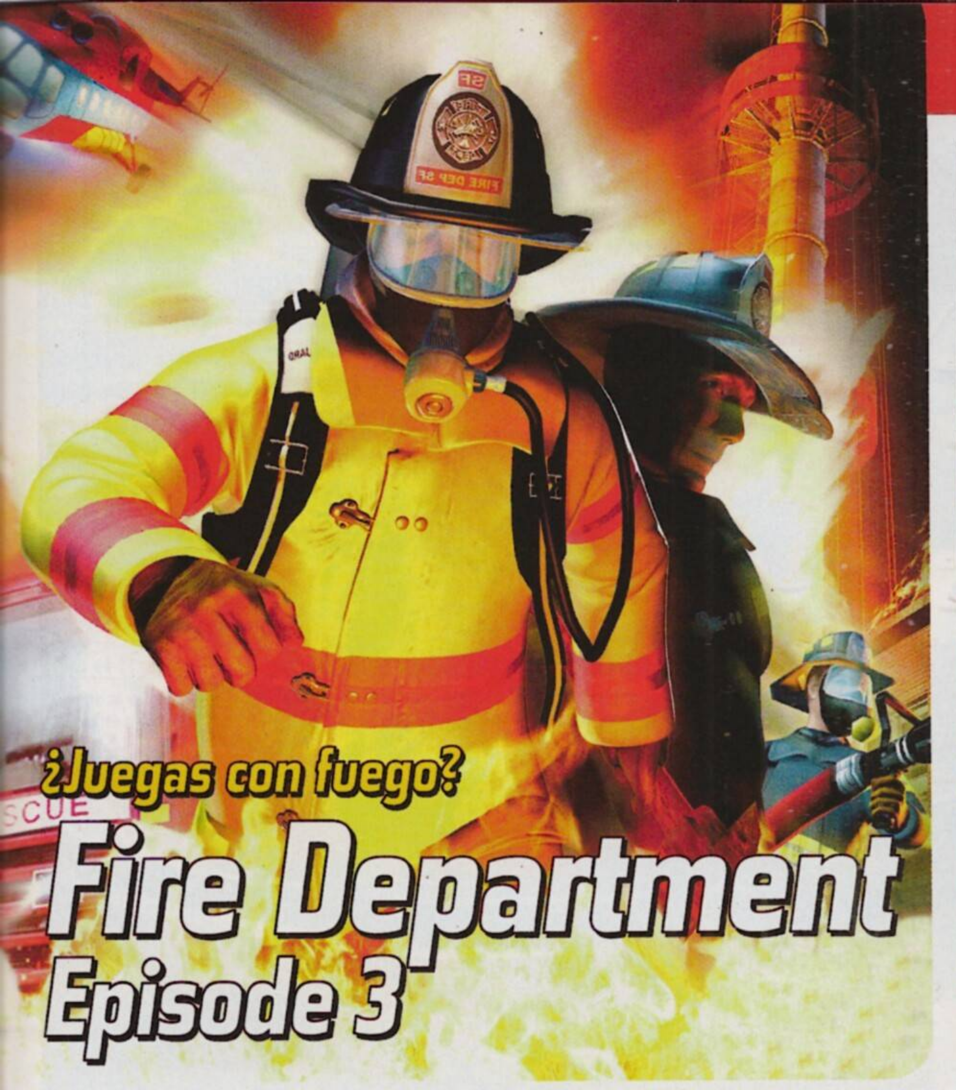
GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La cantidad de misiones disponibles.
- Las facilidades que ofrece de juego para los grupos.
- El chat de voz integrado.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Los quests pueden resultar algo repetitivos a medio plazo.
- El control de las cámaras y el personaje es bastante ineficaz.

MODO ONLINE
► **NO SE ENTIENDE BIEN** *la existencia de cuotas mensuales, pero resulta imprescindible para los amantes del universo de D&D.*





¿Juegas con fuego?

Fire Department Episode 3

¿De pequeño soñabas con ser bombero? Pues con este juego podrás hacerlo realidad. Aquí te vas a hartar de bajar por la cucaña, tocar la campana y enchufar la manguera.

Regresa la saga «Fire Department» con una nueva entrega que mejora todo lo visto hasta el momento. Con unos gráficos renovados y escenarios cargados de posibilidades tácticas. De nuevo, el juego te pone al mando de un equipo de bomberos con el que tendrás que hacer frente a situaciones de máximo riesgo a lo largo de medio mundo, teniendo en cuenta los diferentes tipos de fuego y los diferentes modos y técnicas para combatirlo.

PELIGRO INMINENTE

Tu equipo se verá implicado en las situaciones más extremas, como un incendio en una central nuclear, el descarrilamiento e incendio de un vagón en el eurotúnel, una catástrofe en un centro comercial... Y tu principal prioridad será rescatar a los civiles en peligro y hacer frente al fuego que se propaga en función de factores físicos, de modo realista.

Cada uno de los escenarios –magníficamente diseñados– se presenta como un reto al que debes hacer frente controlando y optimizando tus limitados recursos, por lo que tendrás que sopesar cuidadosamente cada decisión. Y por supuesto, hacer frente a un límite de tiempo.

Tres modos de juego –y dificultad–, un divertido modo cooperativo online, un completo tutorial y un sistema accesible e intuitivo hacen de «Fire Department 3» un programa muy divertido y accesible, recomendable para cualquier jugador independientemente de su experiencia en otros títulos de estrategia. Sencillo, pero muy recomendable. ■ R.Z.H.



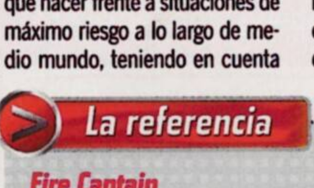
▲ Tus bomberos deben actuar siempre de modo coordinado porque en unos segundos de relajación se pueden ver envueltos en todo un infierno.



▲ Aunque la situación parezca completamente dominada no debes confiarte. El fuego puede resurgir de modo virulento en un santiamén.



▲ El entorno gráfico mantiene siempre un buen nivel, mostrando un alto grado de detalle tanto en los exteriores como en los interiores.



La referencia

Fire Captain



- **Los gráficos en «Fire Department 3»** permiten mayor nivel de detalle y espectacularidad que la referencia.
- **La historia de «Fire Captain» es menos relevante,** puesto que se limita a una mera sucesión de escenarios independientes.
- **«Fire Department 3»** plantea desafíos y problemas tácticos más complejos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+

- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano (textos) e Inglés
- Estudio/Compañía: MonteCristo
- Distribuidor: Virgin Play · Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: 30 Abril · PVP Rec.: 19,95 €
- Web: *www.firefrance.com* Con info, imágenes y descargas pero sólo en francés, de momento.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego: 3 (arcade, realista y extremo).**
- **Personajes/vehículos: 6 bomberos y 15 vehículos.**
- **Misiones: 13**
- **Localizaciones: 5 países**
- **Modos Multijugador: 4 jugadores y cooperativo**

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,7 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB, compatible con DirectX 9.0.
- **Conexión:** ADSL

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Funciona en cualquier PC de gama media.
- El sencillo control y la dificultad ajustada.
- El juego es divertido, muy adictivo y permite muchas horas de juego.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Trece escenarios resultan algo escasos.
- La ejecución de los escenarios tiene un carácter muy lineal.
- Pocas posibilidades de juego online.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

▶ ORIGINAL, DIVERTIDO Y SENCILLO, *cuenta además con una ambientación notable.*



75

MODO MULTIJUGADOR

70

▶ SE ECHAN EN FALTA *más posibilidades y misiones, (sólo tres son exclusivas).*

Caballos de acero

Evolution GT

Si te gusta apurar la frenada y sacar a relucir tu pilotaje "racing" aquí tienes un simulador con unos rivales que son auténticos diablos sobre ruedas. ¿Aceptas el desafío?



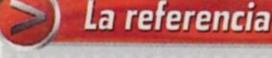
▲ **Pilota con total realismo desde un modesto Renaul Clio hasta auténticas "bestias pardas" como el Corvette Z6 y similares.**

Si lo tuyo son los coches de lujo tienes una cita obligada con «Evolution GT», un simulador automovilístico que utiliza la tecnología del reciente «S.C.A.R.» y que te pone al volante de los coches de serie y competición más conocidos de Audi, Seat, Alfa Romeo, Opel, Renault o Mercedes, entre otros.

¿VELOCIDAD Y ROL?

El auténtico corazón del juego se encuentra en el modo Temporada, y es que en él tu conducción se ve modificada por las estadísticas de tu piloto –como concentración, pilotaje o intimidación–, lo que le da a la jugabilidad un pequeño pero interesante elemento de rol. Así, por ejemplo, si tu intimidación es alta los rivales se pondrán nerviosos y cometerán más errores o, si no tienes suficiente concentración la visión se te nublará cuando te "achuche" un contrincante.

En cualquier caso, sea cual sea el modo elegido la experiencia de juego en «Evolution GT» va mucho más allá de luchar contra el crono o de adelantar a rivales "autómatas". Para alcanzar el éxito te



TOCA Race Driver 3

- **«Evolution GT» es más innovador,** pero «TOCA 3» es más variado, pues incluye más coches y modos de juego diferentes.
- **Los dos exprimen la potencia gráfica actual,** de manera que ambos se disfrutan tanto o más viendo las repeticiones que jugando.
- **Los dos tienen licencias oficiales,** así que en ambos hay coches reales.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3
- Género: Velocidad
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: BlackBean/Milestone
- Distribuidor: Virgin Play · Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 29,95 €
- Web: www.evolutiongt.com Ofrece algo de información sobre el juego, pero poco más.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de coches:** 35
- **Circuitos:** 28, reales, de competición, urbanos y turísticos
- **Modos de juego:** Carrera rápida, modo temporada y desafíos
- **Cámaras:** 2 en tercera persona, 2 subjetivas y repeticiones completas

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2700+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5900 Ultra 128 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 3 1,6 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 1,6 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB



▲ Ponte al volante de un coche de lujo de tu marca preferida y demuestra que eres el rey del asfalto y que no tienes rival sobre ningún tipo de circuito, ya sea de competición, urbano o turístico.



▲ No, no es una cinemática, es que el juego es así de espectacular.



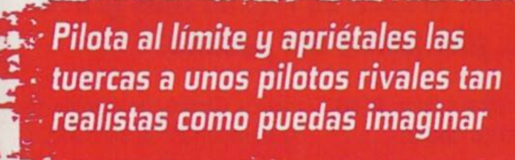
▲ Los desperfectos ocasionados por las colisiones son sutiles pero realistas.



▲ ¿Te preguntas cómo debe ser pilotar un "bicho" de estos? Pues ahora puedes averiguarlo, porque la reproducción de los coches no puede ser más realista, tanto en diseño, como en prestaciones o en sensaciones de pilotaje.



▲ El juego contempla incluso aspectos como el "túnel de viento" del rebufo y los reproduce con todo lujo de efectos visuales.



Pilota al límite y apriétales las tuercas a unos pilotos rivales tan realistas como puedas imaginar

verás obligado a desarrollar tácticas de carrera, anticipándote a una IA que responde genialmente a nuestra actitud.

SENSACIONES REALES

El pilotaje, además, es rápido e intuitivo, de los que hacen afición. Los frenos, el acelerador y la dirección responden de inmediato y transmiten muy bien el agarre de las diferentes superficies. Por otra parte, el nivel de dificultad se puede adaptar sin problemas a los jugadores menos expertos simplemente conectando el control de tracción o el ABS. A cambio los ases del volante pueden disfrutar de lo lindo con contravolantes, bloqueos de frenada o derrapajes si desactivan toda las ayudas electrónicas.

La sensación de velocidad , eso sí, es electrizante en cualquier caso, sobre todo en las cámaras subjetivas –que hasta vibran con el bacheado del asfalto–, lástima que les falte algo de fluidez en las cámaras de persecución.

GENIAL, PERO...

Con unos gráficos tan impresionantes que cuesta dejar de mirar aquí y allá para concentrarse en el trazado y un sonido 5.1 apabullante, «Evolution GT» es un título que debe estar en los "boxes" de tu disco duro. Si no llega a estar a la altura de los más grandes es sólo por la lamentable ausencia de un modo multijugador online que, hoy por hoy, es imprescindible en el género. ■ A.T.I.



Alternativas

• S.C.A.R.
Con el mismo motor de «Evolution GT», pero enfocado a los coches de Alfa Romeo.
▶ Más inf. MM 128 ▶ Nota: 90

• NFS Most Wanted
El juego de velocidad más variado y repleto de opciones del momento. Imprescindible.
▶ Más inf. MM 132 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

¡PARA PISAR A FONDO! Ponte al volante del coche de tus sueños y participa en una enorme variedad de carreras de todo tipo. Las habilidades de tu conductor, además, le dan un toque de lo más original.

GRÁFICOS ■■■■■□
SONIDO ■■■■■□
JUGABILIDAD ■■■■■□
DIFICULTAD ■■■■□□
CALIDAD/PRECIO ■■■■■□

LO QUE NOS GUSTA
- El control del pilotaje es total y la IA es genial.
- Los gráficos y el sonido son fuera de serie.
- La enorme variedad y el realismo que tienen todos los coches y circuitos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Sin modo multijugador, online o en red, sólo en pantalla dividida, el juego se queda "cojo".
- Falta algo más de fluidez en las cámaras de persecución en tercera persona.

MODO INDIVIDUAL
▶ JUGABLE Y ESPECTACULAR. La variedad de circuitos y categorías aseguran muchas horas de diversión. Además, roza lo excelente en el apartado técnico.





¡Vamos a París, demonios!

Onimusha 3 Demon Siege

Seguro que si te decimos que París ha sido invadido, te piensas que hablamos de manifestaciones de protesta y jovenes concienciados. Pero no, la cosa es mucho más grave. Se trata de una invasión de... ¡demonios del pasado!

Hay que reconocer que los japoneses, de esto de hacer juegos saben un rato. Casi tanto como de inventarse historias surrealistas. Y es, justo, lo que vas a encontrar en «Onimusha 3». ¿Sus claves? Muy sencillas: mucha acción, una buena historia (algo enrevesada, con un toque sentimental y personajes bien trabajados), gran jugabilidad, variedad de escenarios y enemigos salidos de las leyendas y mitos nipones.

DE JAPÓN A PARÍS

En «Onimusha 3» los enemigos son demonios, comandados por el señor feudal de la guerra, Nobunaga. No te adelantaremos ningún detalle sobre el guión, pero grosso modo la historia es así: Samanosuke es un samurai del siglo XV que, en pleno combate contra Nobunaga y los demonios Genma, de repente se va transportado al siglo XXI. Y aterriza en París, justo, cuando los Genma están arrasando la ciudad tras haber viajado en el tiempo desde el Japón medieval.

Allí, conoce a Jacques, policía parisino -al que Jean Reno, el actor francés, presta su imagen y voz- mientras combate a los Genma y se alían en su objetivo común de aniquilar a los Genma. Se separan en el tiempo, invir-

La referencia

Prince of Persia 3

- **Controlas dos personajes** en ambos juegos, aunque en «Prince of Persia 3» se trata de una versión "alternativa" del Príncipe.
- **La calidad gráfica** de «Prince of Persia 3» es mucho mejor, como todo el resto del apartado técnico.
- **El diseño de los controles** de «Prince of Persia» supera a «Onimusha 3», que se complica demasiado en esta adaptación.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- Género: Acción/Aventura
- Idioma: Castellano (textos y manual)
- Estudio/Compañía: Capcom/Ubisoft
- Distribuidor: Ubisoft · Nº de DVDs: 1
- Lanz.: Ya disponible · PVP Rec.: 19,95 €
- Web: www.onimusha3.co.uk Información y contenidos muy justitos. No aporta mucho.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Personajes jugables: 3 (Samanosuke y Jacques, principales; Michelle, secundaria)
- Número de escenarios: 13 (en distintas épocas temporales)
- Número de armas: 8
- Enemigos finales: 5
- Multijugador: No

ANALIZADO EN
- CPU: Pentium 4 3,2 GHz
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 6800 GT
- Conexión: No aplicable

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium III, Athlon 1 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 2 GB
- Tarjeta 3D: Compatible DirectX 9.0c 128 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Pentium 4 2 GHz o superior
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 2 GB
- Tarjeta 3D: 256 MB



▲ Los demonios Genma quieren dominar la Tierra y esclavizar a la humanidad. Sólo tú, en el doble papel de un samurai de 500 años y de poli francés del siglo XXI, podrás impedirlo a golpe de katana. ¿Estás listo para la acción?



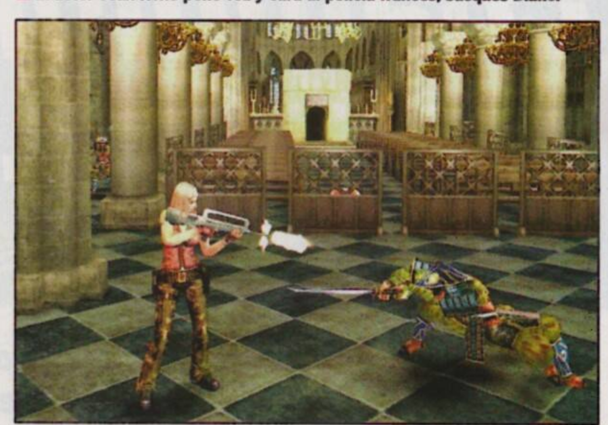
▲ ¡Impresionante!, ¿verdad? Y es que no hay juego de acción "japo" que no cuente con un nutrido grupo de enemigos finales tan grotescos como duros de pelar. Ya sabes, de esos que hay que encontrarles el punto débil...



▲ Puedes usar golpes mágicos y combos para liquidar a tus enemigos.



▲ El actor Jean Reno pone voz y cara al policía francés, Jacques Blanc.



▲ Además de Samanosuke y Jacques, en un par de ocasiones controlas a un tercer personaje: Michelle, una policía amiga (y enamorada) de Jacques.

Espadas y hechizos son tus armas para acabar con los demonios Genma, en una aventura intensa y emocionante

tiendo sus épocas y adaptándose a ese "extraño" mundo del otro.

TRES NO SON MULTITUD

Tú controlas a ambos personajes -y, por momentos, a un tercero, Michelle- alternando uno u otro según la misión. A veces esta alternancia la controla el juego; en otras tú podrás cambiar de uno a otro gracias a los poderes de una pequeña hada que te ayudará en tu misión -sí, ya te hemos dicho que es todo un poco surrealista-. Es un juego muy bien pensado y diseñado, que rebosa acción por los cuatro costados y con un ligero toque de aventura, con objetos que buscar y llaves que encontrar. Todo, con un diseño inconfundible "made in Capcom": cámaras semifijas, sencillo de jugar -pero con mucho menú-, muy buen trabajo artístico -que no aprovecha la potencia del PC-, buen guión, ¡hasta un juego oculto que se desbloquea cuando lo acabas!... y, sí, una conversión muy pobre. ¿Por qué? Entre otras cosas, porque los textos, en castellano, tienen los iconos originales de la versión PS2 y debes acostumbrarte a ello para descubrir combos y resolver puzzles, o porque necesita un parche -mira en el DVD del mes pasado- para funcionar en condiciones. El juego está muy bien, pero arrastra un pesado lastre consolero. Eso sí, con un buen pad y si miras para otro lado en lo técnico, lo disfrutarás de lo lindo. ■ F.D.L.

Alternativas

- **Tomb Raider: Legend**
Uno de los mejores títulos de acción y aventura que puedes encontrar, recién salido del horno.
▶ Más inf. MM 136 ▶ Nota: 94

- **P.J. King Kong**
También con varios personajes, pero con un sentido cinematográfico y épico mucho más acusado.
▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

ACCIÓN ESTILO MANGA... y con un poquito de «Resident Evil». Es lo que tiene Capcom, que resulta inconfundible en lo bueno y en lo malo: varios personajes, acción, mitos nipones... Si te gusta este estilo, ve a por él.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El guión es muy bueno (aunque bastante retorcido y algo surrealista).
- Poder controlar a varios personajes.
- El gran ritmo de la acción y la historia.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Que para jugar en condiciones tengas que instalar un parche, por narices.
- Que se note tanto que viene de PS2 con una mala conversión en PC.

MODO INDIVIDUAL

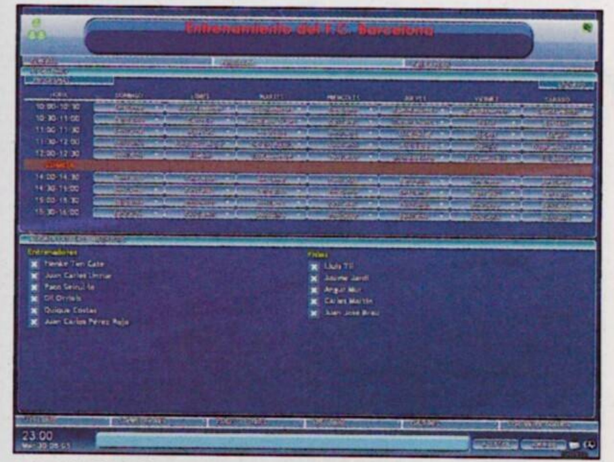
▶ ***¡ANDA, PÁSAME UN PAD! Buen guión y juego divertido, mucha acción... pero, Capcom... ¡por Dios, usa bien el PC y haz una conversión en condiciones!***



Todo el fútbol del mundo

Championship Manager 2006

A la Liga le quedan dos telediarios y los de tu equipo han vuelto, un año más, a pifiarla... Lo mejor será que te sientes frente a tu PC y les enseñes cómo se gana una Copa de Europa.



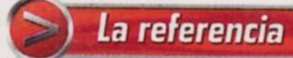
▲ **La lista de opciones es enorme pero por suerte podrás delegar algunas de ellas, las más rutinarias, en tus ayudantes y centrarte en lo más interesante.**

El de los mánager de fútbol es un subgénero muy especial entre los juegos deportivos, más cercano a la estrategia que a la simulación, y cuenta con un gran número de seguidores. La serie «Championship Manager» -todo un clásico en su campo- regresa con nueva entrega y, como siempre, viene con infinidad de opciones y una base de datos mastodóntica.

CONTROL TOTAL

Tu misión en el juego es controlar todos los aspectos de un club de fútbol, desde los económicos -con los fichajes, los traspasos o la contratación de personal- a los deportivos, incluyendo entrenamientos, alineaciones o tácticas. Todo el juego se controla desde un interfaz a base de menús 2D, extremadamente sobrio -no tiene ni música de fondo- pero que te ofrece una lista, en apariencia, interminable de opciones y datos. Afortunadamente existe también una opción para delegar tareas en tus ayudantes -controlados por la IA-, de manera que puedes hacer la experiencia de juego tan detallada como quieras.

La referencia



Total Club Manager 2006

- **El planteamiento es idéntico en ambos:** tomar las riendas de un equipo de fútbol.
- **«Total Club Manager» tiene un interfaz más amigable** y permite visualizar los partidos en 3D, con jugadores reales.
- **Los dos poseen bases de datos gigantescas,** pero «Total Club Manager» tiene más opciones de juego, sobre todo económicas.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Deportivo
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Beautiful Games/Eidos
- Distribuidor: Proein · Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: 31 de marzo · PVP Rec.: 29,95 €
- Web: www.championshipmanager.co.uk Repleta de información sobre la serie, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Países incluidos:** 26
- **Divisiones totales:** 67
- **Número de equipos:** Más de 1.000 (de todo el mundo)
- **Número de jugadores:** Más de 16.000 (de todo el mundo)
- **Editor:** No
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 FX 55
- **RAM:** 2,75 GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce 6800 Ultra SLI
- **Conexión:** No aplicable

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 400 MB
- **Tarjeta 3D:** 4 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

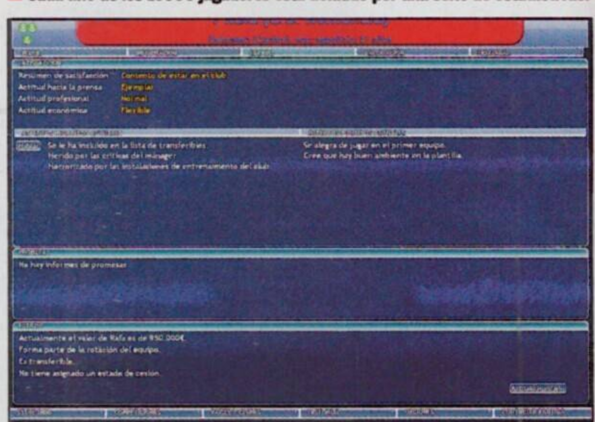
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 500 MB
- **Tarjeta 3D:** 4 MB



▲ Todos los aspectos del equipo que elijas quedan bajo tu control, desde las alineaciones hasta el fichaje de jugadores. Cada decisión cuenta, así que más te vale tener ojo o tu equipo se verá luchando para evitar el descenso.



▲ Cada uno de los 16000 jugadores está definido por una serie de estadísticas.



▲ Entre tus muchas funciones está la de mantener motivados a tus jugadores.



▲ El juego te da una enorme libertad a la hora de definir tus propias tácticas permitiéndote grabarlas o modificarlas tantas veces como quieras, incluso durante el desarrollo de un partido.



▲ Una de las novedades de esta entrega es que es posible cambiar la posición de la cámara mientras vemos un partido.

Elige a casi cualquier club de fútbol del mundo y llévalo a la victoria gestionando todos sus detalles

Luego, cuando llega el momento de jugar los partidos pasas a una vista también muy esquemática en la que los jugadores aparecen representados por muñequitos sobre un pequeño campo. Esta vez es posible variar la posición de la cámara, de manera que podemos ver el mismo "tablero con botoncitos" desde diferentes ángulos, pero eso es todo.

ENORME Y AL DÍA

Uno de los aspectos más destacados de «Championship Manager 2006» es su enorme base de datos, que te permite elegir entre los equipos de más de sesenta divisiones de veintiseis países de todo el mundo, actualizada, además, hasta los fichajes de invierno de este año.

El juego ha mejorado también en otros aspectos con respecto a la anterior entrega. Por ejemplo, ahora es posible regatear con otro club por un fichaje y, además, el juego se puede encargar de simular otras ligas del mundo, para que podamos seguir la evolución de nuevas estrellas. Esto, eso sí, hace que los tiempos de espera entre turno y turnos se eternicen, incluso jugando con un PC potente.

No se trata, en fin, de un juego para todos los paladares, pero si estás interesado en el género y buscas un mánager de calidad, con datos actualizados y muchas opciones de juego, «Championship Manager 2006» es una de las opciones más completas. ■ J.P.V.



Alternativas

- **Football Manager 2006**
  Otro estupendo mánager, de los creadores originales de «Championship Manager».
  ▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 85
- **Pro Evolution Soccer 5**
  Si te cansas de tanta gestión, este es el simulador de fútbol más realista que vas a encontrar.
  ▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

EL FÚTBOL EN TUS MANOS. Coge un equipo de bajo presupuesto y llévalo hasta la final de la Copa Intercontinental. Si te pierde tu afición por el fútbol no encontrarás muchas cosas más divertidas.



GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La base de datos es gigantesca y, además, está totalmente actualizada.
- Podemos crear nuestras propias tácticas con total libertad.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los tiempos de carga son prolongados, incluso en un ordenador potente.
- Esperábamos más novedades con respecto a la anterior entrega.

MODO INDIVIDUAL

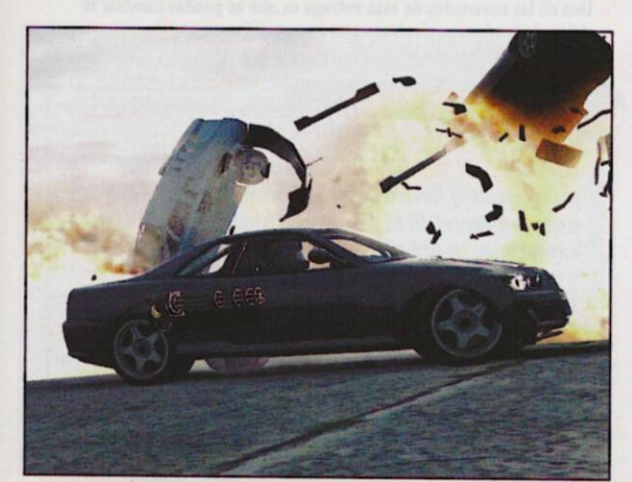
▶ ¿TIENES MUCHO TIEMPO LIBRE? Por opciones y contenidos puedes estar enganchado durante meses. Eso sí, su aspecto es de lo más espartano.



A todo riesgo

Crashday

Pilotar bólidos de 300 caballos ya es para tener un subidón considerable, pero si además puedes echar mano de ametralladoras y misiles para deshacerte de tus rivales... Pues eso, ¡despiporre total!



▲ **No basta con embestirlos, si quieres dejar fuera de combate a tus adversarios tendrás que emplear la artillería.**

No es la primera vez que estamos ante una explosiva mezcla entre acción y velocidad, los trompazos de «FlatOut» sin ir más lejos y, tirando de las memorias del género, la saga «Destruction Derby». Pero «Crashday» es el no va más en demolición sobre ruedas, porque los veloces vehículos que pilotas pueden estar armados hasta los dientes.

DISPARA A LAS RUEDAS

La sal de «Crashday» es el modo "wrecking", que consiste en reventar los coches de tus rivales estampándote contra ellos o acribillándoles los misiles y la ametralladora.

Los circuitos son muy abiertos –más bien como escenarios– y controlar los coches es sencillo gracias a un pilotaje arcade. Y es una suerte, porque para sobrevivir hay que poner los cinco sentidos en las habilidades de los juegos de acción: calcular la trayectoria de los proyectiles, acechar tras obstáculos, evadirse...

Pero aún comparte más cosas con los juegos de acción en primera persona, como los modos



TOCA Race Driver 3

- **Ambos ofrecen una enorme** jugabilidad y un gran repertorio de modos de juego, destacando el de carrera, muy completo en los dos.
- **«TOCA Race Driver 3» está orientado** a la simulación en carreras, mientras que «Crashday» ofrece competiciones completamente "arcade".
- **Los efectos de colisiones** y deformaciones son impresionantes en ambos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- Género: Velocidad
- Idioma: Inglés (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Moonbyte/Replay Studios
- Distribuidor: Atari ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 39,95 €
- Web: www.atari.com/crashday Muy completa: información, recursos y enlaces a la comunidad.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 7 (Destrucción, carrera, acrobacias, minijuegos captura la bandera, coche bomba, pasa la bomba)
- **Coches:** 12
- **Multijugador:** Red local o Internet, (múltiples modos)
- **Jugadores:** Hasta 5

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2700+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5900 Ultra 128 MB
- **Conexión:** Cable 4 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 793 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible DirectX 9.0c con 64 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Vas a tener que sacar lo mejor habilidad al volante y de tu experiencia en los juegos de acción para mantenerte de una pieza porque no hay tregua. ¡Ni se te ocurra pisar el freno o serás blanco fácil!



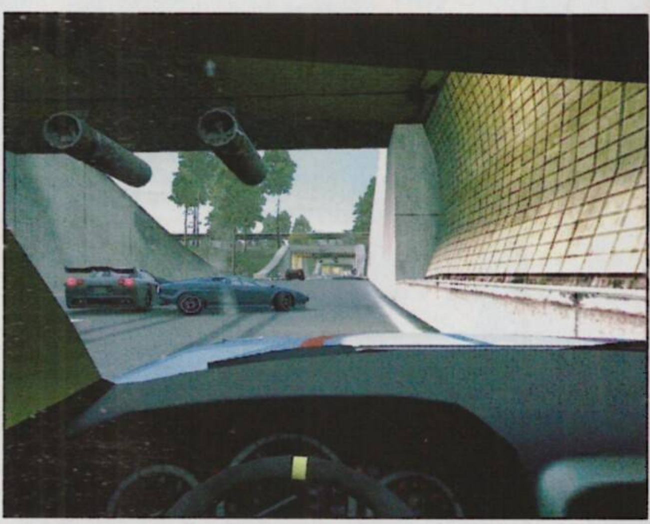
▲ Los vuelos durante las acrobacias hacen que, por momentos, parezca que vas a volar... ¿sólo parezca?



▲ Los cochazos son impresionantes, ¡pero tu chapista tendrá más curro que el de Mazinger Z!



▲ Las repeticiones de cámaras de circuito y la cámara con efecto "Matrix" ofrecen imágenes impactantes. Casi merece la pena dejar que reduzcan a pedazos tu coche.



▲ La cámara alejada en tercera persona es ideal para los combates, pero la perspectiva subjetiva en las carreras transmite más sensación de velocidad.

Ponte morado de velocidad y acción desenfrenada con este simulador de coches de choque de armas tomar

de juego de Capturar la Bandera o Pasar la Bomba. Tampoco faltan competiciones acrobáticas con rampas de locura –como en «Trackmanía»– y las clásicas carreras de llegar el primero a la meta en las que, eso sí, todo vale.

VEHÍCULOS Y MEJORAS

El modo carrera te permite avanzar entre diferentes categorías compitiendo en el resto de modos de juego. Al hacerlo desbloqueas nuevos coches pero crece la habilidad de tus rivales, que muestran una IA muy desafiante.

También, al ganar, vas adquiriendo accesorios y "kits" de mejora. Sólo hay doce clases de vehículos pero van desde utilitarios y deportivos hasta un brutal Hummer. Sus diseños se inspiran en modelos reales, aunque no esperes ver marcas oficiales. Lógico, por otra parte, ya que ningún fabricante en su sano juicio concedería esa licencia a «Crashday» ante el destrozo al que son sometidos los coches: explosiones, carrocerías aplastadas de mil formas y piezas por los aires... Incluso hay una cámara con efecto "Matrix" para que te deleites mirando el destrozo.

Los gráficos acusan cierta limitación en el detalle, para no entorpecer el rendimiento y, por tanto, la acción, pero mantienen un nivel más que correcto y generan una gran sensación de velocidad sin que los requisitos técnicos se disparen. El sonido es demoledor y el efecto 3D ayuda a anticiparse a los ataques.

En general, la realización técnica de «Crashday» cumple... aunque cabe decir que no consigue transmitir esa sensación de pilotaje que es clave en juegos de velocidad: a veces te parecerá que vas sobre patines, mientras que la física es de todo menos realista. Pero no es un simulador y todo ello apenas incide en una experiencia de juego que te encantará si ambos géneros, acción y velocidad, son de los tuyos. Ya sabes, ¡písale y dispara! ■ A.T.I.



Alternativas

- **FlatOut**
  Todo un compendio de pilotaje agresivo en busca del batacazo sobre ruedas más impactante.
  ▶ Más inf. MM 120 ▶ Nota: 85
- **Trackmania Sunrise**
  No te lo puedes perder si lo tuyo son las acrobacias de vértigo en rampas y trampolines.
  ▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

CONDUCE Y DISPARA. *Pon tu coche a toda pastilla en esta divertida mezcla de velocidad y acción que pondrá a prueba tanto tu puntería como tu destreza al volante. Mientras, tu PC temblará con impactos y colisiones de cine.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Su gran repertorio de modos de juego.
- Una jugabilidad por todo lo alto.
- Efectos visuales alucinantes con "cámara efecto Matrix".
- Sonido 3D y optimización gráfica.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Escasa sensibilidad de pilotaje, los coches no ruedan, se deslizan.
- Reacciones físicas poco realistas.

MODO INDIVIDUAL

▶ SOBREPASA EL LÍMITE DE JUGABILIDAD de tu PC con múltiples modos de juego. Muchas horas de diversión con acción, velocidad y espectáculo.



MODO MULTIJUGADOR



▶ PASA LA BOMBA justo antes de que estalle y prepárate para que te llamen de todo. Disfrutarás como un enano y los servidores van de maravilla.



Acción en un universo lejano

Rising Force Online

Robots de combate, armas terroríficas, dioses y demonios... Tal y como están las cosas toda ayuda será poca para conseguir que tu facción controle la Crag Mine y reciba la protección del guardián del Halostone.

La referencia

Lineage II

- **Ambos comparten una estética similar,** aunque los gráficos son mucho más ricos en detalles en «Lineage II».
- **La dinámica es parecida,** pero necesitaremos invertir muchas más horas en «Lineage II».
- **Los dos tienen en el combate** entre reinos su pieza clave; sin embargo en «RF» los combates tienen lugar tres veces al día.

Tras su triunfo en Oriente, la apuesta de CCR y Codemasters se convirtió en uno de los juegos más esperados por los amantes del combate entre jugadores (PvP); sin embargo, pocos serán los que se conformen con esta propuesta teniendo en cuenta que, como la mayoría de títulos del género, exige el pago de una cuota mensual y no está traducido a nuestro idioma.

«RF Online» es una mezcla de fantasía tradicional y acción futurista que nos traslada a Novus, un lejano sector donde tres facciones, Accretia, Cora y Bellato, luchan sin tregua por su control. Cada una de ellas tiene características propias y dependiendo de a cuál declares tu lealtad recibirás diferentes habilidades que serán modificadas, a su vez, por tu clase. Podrás elegir entre cinco: guerrero, rastreador, espiritualista, especialista y dual. El resto de opciones de personalización son escasas y no es difícil encontrar en cada zona varios personajes que sean idénticos.

LA BATALLA POR LA SUPREMACÍA

Una vez dentro un tutorial te ayuda a hacerte con el control del juego y aunque sin duda es necesario –porque el manejo del personaje y el interfaz del juego son

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Rol Online
- Idioma: Inglés (Manual en castellano)
- Estudio/Compañía: CCR INC
- Distribuidor: Codemasters
- Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Marzo 2006
- PVP Rec.: 44,95 €
- Cuota mensual: 12,99 €
- Web: *www.rf-onlinegame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Rol Online
- **Personajes por cuenta:** 3 por servidor
- **Razas:** 3
- **Clases:** 5
- **Tutorial en juego:** Sí
- **Niveles:** 50
- **PvP:** Sí + RvR

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 1.8 GHz
- **RAM:** 768 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce Fx 5700 128MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB libres
- **Tarjeta 3D:** Radeon 8500 o GeForce 3 Compatible DirectX9
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1.5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB libres
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5200 o Radeon 9600 SE
- **Conexión:** ADSL



▲ En Novus tres facciones luchan sin tregua por el control de la Mina. Declara tu lealtad a una de ellas y vive la acción del combate en un mundo en el que fantasía y ciencia ficción caminan juntas.



▲ Cada ocho horas, los jugadores de nivel más alto se dirigen a la batalla definitiva. Para acompañarles deberás prepararte realizando misiones para tu facción y luchando contra todo tipo de criaturas.



▲ En la mina podrás extraer minerales para crear y mejorar objetos.



▲ Viaja sin complicaciones de una zona a otra a través de los portales.



▲ El sistema económico del juego es único. Cada facción tiene su moneda y sus reservas de oro influirán en los impuestos que soporten.

Lucha por la conquista de Novus participando en múltiples y variados combates masivos entre jugadores

bastante complejos–, lo cierto es que termina haciéndose pesado.

Por lo demás, su dinámica resulta muy similar a la de otros juegos: tienes que realizar misiones, matar bichos, mejorar tu armadura y subir de nivel. Se salva su sistema económico, muy ambicioso y bien resuelto, pero el resto está vacío de cualquier contenido excitante, sobre todo porque puedes comprar pociones de salud y usarlas durante el combate y porque luchar en grupo no compensa. Vamos, que te puedes olvidar de las emociones fuertes, por lo menos hasta que alcances el nivel 30 y puedas participar en los combates masivos entre jugadores.

LA LLAMADA DE NOVUS

En estos combates, masivos de verdad, es donde el juego gana enteros. El objetivo final es controlar la Mina del Risco, que permitirá a tu facción crear y mejorar objetos, y para ello cada ocho horas se produce una batalla RvR entre las tres facciones. Aquí el despliegue de poderes, armas, y dioses de cada una se hace evidente y las descargas de adrenalina están aseguradas. El problema es que, hasta llegar a ese punto, habrás pensado muchas veces en dejarlo. Por lo demás, los gráficos, de estética "anime", son correctos, y la música sí que ambienta de maravilla. En definitiva, si te has cansado de los grandes juegos con opciones PvP, déjate caer por Novus. ■ I.R.L.

Alternativas

- **Guild Wars**
  Juego con grandes opciones de combate entre jugadores y sin cuotas mensuales.
  ▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 94
- **Dark Age of Camelot**
  Un gran juego de rol online, con interesantes opciones PvP y traducido al castellano.
  ▶ Más inf. MM 125 ▶ Nota: 86

Nuestra Opinión

SUDARÁS LA ARMADURA. *Un juego que pondrá a prueba tus nervios al permitirte sentir en tu piel la emoción de batallas realmente masivas entre jugadores. Lástima que el camino hasta ese momento esté sembrado de tedio.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Las batallas entre facciones (RvR).
- El reducido tiempo de carga entre las distintas zonas.
- La música y algunos efectos.

LO QUE NO NOS GUSTA

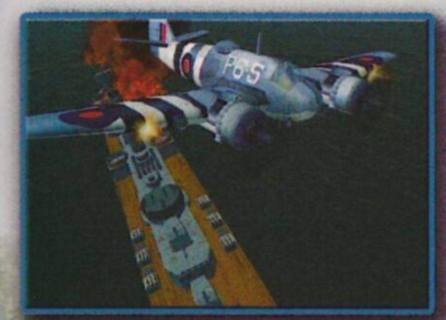
- Quitando el combate entre jugadores, prácticamente carece de interés.
- El control del personaje.
- Muchos aspectos son confusos.

MODO ONLINE

▶ *SUS NOTABLES OPCIONES DE COMBATE entre jugadores no compensan las carencias del resto de los aspectos que son esenciales en el juego.*



BATTLE OF EUROPE





"Unete a la RAF y participa en una de las misiones más arriesgadas de la Historia en este espectacular juego que mezcla Arcade y simulación".



IRON WARRIORS

T72 Tank Command

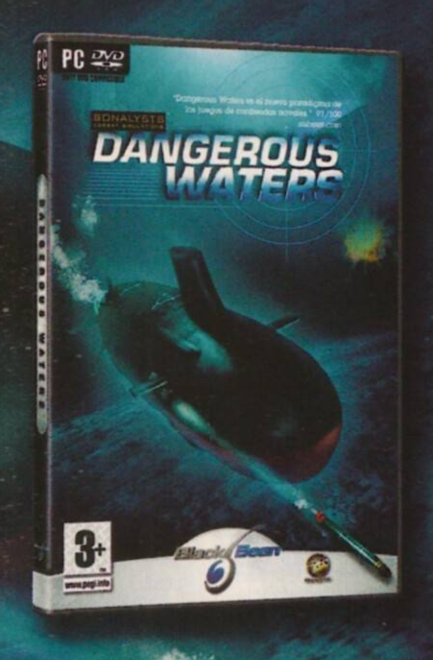


Iron Warriors: 1991; Los Balcanes están paralizados por una sangrienta guerra civil, ¡Y estás inmerso en ella!
"The Wargamer.com" "Sin duda el simulador de tanques que todos estábamos esperando"

SONALYSTS COMBAT SIMULATIONS

DANGEROUS WATERS





"Gran simulador . Impresionante la tensión que puede llegar a producir el seguimiento de buques enemigos desde un submarino" Nota Meristation: 9, Excelente.

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



CAMERA CAFÉ
Casi como en la tele

Con el imparable éxito de la serie televisiva "Camera Café", que no es sino una adaptación de su homónima francesa, Nobilis relanza este juego de simulación empresarial con personajes y situaciones de la serie, por 19,99€.



X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO
Con el sabor del cómic

Activision devuelve al mercado, por 9,95 €, este título de acción protagonizado por uno de los personajes más carismáticos del grupo de superhéroes de cómic "La Patrulla X".



NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY
Ración de nostalgia

Catorce juegos clásicos de la compañía que si conociste te gustará recordar y, si no sabías de ellos, te gustará probar un pedazo de historia de los videojuegos por 29,95 €.



IMMORTAL CITIES: LOS HIJOS DEL NILO
Egipto en rebajas

Construye y gestiona una ciudad junto a las aguas del Nilo. No será una tarea fácil, pero sí gratificante y, además, más barata ahora gracias a que Atari lo vuelve a sacar a 9,99 €.

Half-Life 2 Platinum

Universo Half-Life

JUEGO DEL MES Micromanía

ANTES DECÍAMOS

Recién llegado a Ciudad 17, un gueto para humanos en un futuro dominado por alienígenas, no recuerdas nada de los acontecimientos anteriores. Entre acción, carreras y escondites irás conociendo la nueva situación y viviendo una aventura inolvidable. «Half-Life 2» es el juego más alucinante y real que has visto en tu vida. Ninguno de sus quince capítulos se juega igual que el anterior, es largo, apasionante y tanto en tecnología como en diseño de acción, todo roza la perfección.

AHORA DECIMOS

Imagina que al «Half-Life 2» original le añadimos «Half-Life 2: Deathmatch», el modo online del juego, dos clásicos como «Half-Life Source» y «Counter-Strike Source» totalmente actualizados. Añade la acción bélica de «Day of Defeat Source» y remátalo con la expansión que Valve ha desarrollado para el juego, «Half-Life 2: Episode 1», que sale a la venta a la vez que este pack. El conjunto final es realmente irresistible.



▲ Serás el héroe de una resistencia que se enfrentará a los alienígenas opresores a base de una acción espectacular y un guión magistral que te mantiene pegado a la pantalla.



INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- PVP Rec.: 59,95 €
- Comentado: MM 119 (Dic. 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Comp.: Valve
- Distrib.: Electronic Arts
- Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Sin confirmar
- Web: www.half-life2.com

LA ANTIGUA NOTA — 98

▶ JAMÁS HAS VISTO NADA IGUAL. Marca y un antes y un después en tecnología y en el modo de diseñar juegos. Una obra maestra.

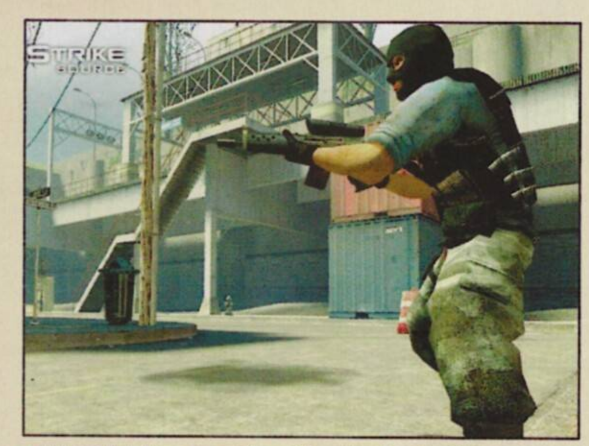


LA NUEVA NOTA — 95

▶ MUCHO Y MUY BUENO. Una obra maestra que sigue siendo imprescindible junto con su expansión y una serie de clásicos puestos al día.



▲ El principal atractivo de esta edición Platinum es la inclusión del nuevo «Episode 1» que aparecerá de forma independiente a la vez que este pack.



▲ El legendario juego de acción multijugador «Counter-Strike» en su nueva versión "Source" es otro de los alicientes de esta edición.

Trackmania Sunrise

Más y más velocidad... y piruetas

ANTES DECÍAMOS

No es sólo conducir, sino hacerlo en los circuitos más alocados que puedas imaginar: loopings, rampas, peraltes, saltos kilométricos... y mucha velocidad. Un apartado técnico genial y un centenar de circuitos en los que correr contra el reloj –en los cuatro modos de un jugador no tienes rivales– o contra otros conductores en el multijugador, un poco desconcertante porque los coches aparecen y desaparecen. Lo mejor de este modo es poner a prueba a tus contrincantes en circuitos creados por ti mismo mediante el sencillo, intuitivo y eficaz editor.

AHORA DECIMOS

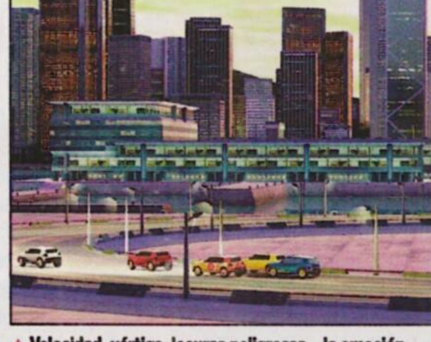
«Trackmania Sunrise» casi es más una afición que un juego; sólo hay que pasarse por la página web del juego para ver la febril actividad de sus fans intercambiando circuitos, skins, coches... participando en mil torneos y disfrutando de material adicional como la expansión gratuita «Trackmania Sunrise Extreme» o la liga mundial. Si buscas un juego de velocidad convencional, olvídate de este, pero si quieres competiciones alocadas y diseñar tus propios desafíos para ti o para otros jugadores, este juego te va a enganchar durante muchos meses.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Velocidad
- PVP Rec.: 19,99 €
- Comentado: MM 129 (Oct. 2005)
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Nadeo
- Distrib.: Nobilis Ibérica
- Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.trackmania-eljuego.com

LA ANTIGUA NOTA 89
VÉRTIGO Y DIFICULTAD. Recorridos salvajes, más de cien circuitos y un fantástico editor. Eso sí, la dificultad a veces es algo descabellada.

LA NUEVA NOTA 83
SCALEXTRIC INAGOTABLE. La cantidad de material descargable y la actividad de sus fans le impedirán envejecer durante mucho tiempo.



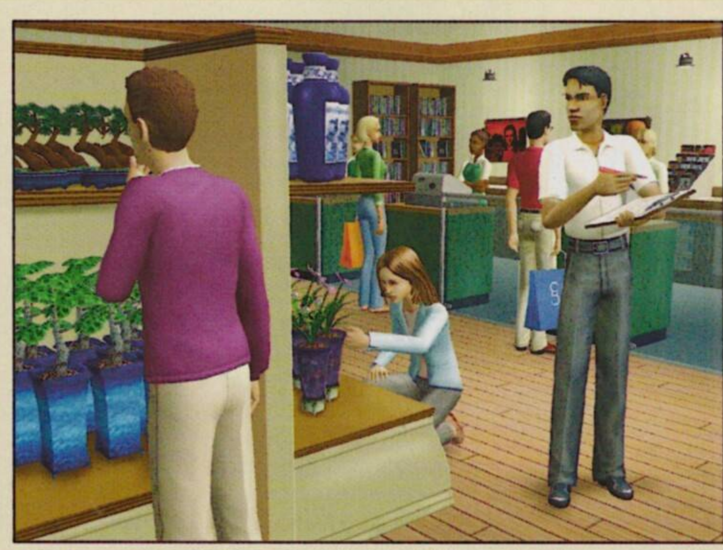
▲ Velocidad, vértigo, locuras peligrosas... la emoción nunca falta en las carreras de «Trackmania Sunrise».



▲ No basta con conducir mejor y más rápido sino que debes realizar saltos imposibles y retos de infarto.

Los Sims 2 + Abren Negocios

Pack especial



▲ Con la expansión que incluye este pack, tus Sims abrirán y gestionarán empresas con las que hacerse de oro y conseguir su propia cadena de tiendas... o irse a la ruina.



▲ Hasta los niños Sim son empresarios y tienen su propio puesto de limonada.





▲ En las tiendas se vende cualquier producto, incluso los fabricados por nuestro Sim.

ANTES DECÍAMOS

Crea una familia, construye su casa y enséñales a vivir según tus preferencias y elecciones. «Los Sims 2» te da las herramientas y el escenario pero sólo tú decides cómo serán y cómo quieres criar a tus Sims, e incluso metiendo la pata te diviertes. Además, con un simple botón puedes intercambiar casas, familias, ropas, textura, personajes y objetos... Las animaciones son geniales y estamos convencidos de que «Los Sims 2» tiene las suficientes novedades como para atraer por igual tanto a los recién llegados como a los más forofos de la saga. Una vez más, Will Wright se destapa con una obra maestra.

AHORA DECIMOS

Aún siendo «Los Sims» el videojuego más vendido de todos los tiempos quedan todavía muchos jugadores que no se han decidido a probar este popular simulador social. Para ellos, este pack que añade al juego original su más reciente expansión, «Abren Negocios», es una excelente oportunidad y la diversión se multiplica con la opción de que nuestros Sims monten sus negocios, ganen dinero, utilicen por primera vez los ascensores... Si nunca has creado o manejado una familia de estos simpáticos personajes... ¿A qué estás esperando?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Simulación/estrategia
- PVP Rec.: 69,95 €
- Comentado: MM 117 (Oct. 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Maxis/EA
- Distrib.: EA
- Nº de CDs: 5
- Lanzamiento: Disponible
- Web: www.lossims.com

LA ANTIGUA NOTA 94
JUEGA COMO QUIERAS. «Los Sims 2» es apasionante y te lo pasarás en grande con mil situaciones que te harán partirte de risa.

LA NUEVA NOTA 95
Y SIGUE CRECIENDO. El juego original se amplía y aumenta la diversión con expansiones como la que acompaña este pack.

Series clásicas

ACTIVISION	
Caballeros de la Antigua República 2	19,95€
Call of Duty Juego del Año	19,95€
Call of Duty Expansión Pack	19,95€
Empires: Los Albores de la era moderna	9,95€
Lemony Snicket	9,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	9,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	9,95€
Spider-Man. The Movie	9,95€
Star Wars Jedi Knight II. Jedi Outcast	9,95€
Star Wars Jedi Knight III. Jedi Academy	9,95€
Star Wars Republic Commandos	19,95€
Star Wars Galaxies. The Total Experience	29,95€
Vampire The Masquerade. Bloodlines	29,95€
X-Men 2. La Venganza de Lobezno	9,95€
ATARI	
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Neverwinter Nights	19,95€
Roma: Total War Gold Edition	39,99€
Tripack (D-Day, Fire Cap., Med. Lords)	29,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 1942	9,95€
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95€
Battlefield Vietnam	9,95€
Black & White	9,95€
C&C Generals	19,95€
C&C General Deluxe	49,95€
Counter Strike Source	29,95€
Day of Defeat Source	19,95€
ESDLA El Retorno del Rey	9,95€
ESDLA La Batalla Por la Tierra Media	19,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Half-Life Anthology	19,95€
Half-Life 2 Game of the Year	49,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Los Sims La Familia al Completo	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault	9,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€
Medal of Honor Pacific Assault	19,95€
NBA Live! 2005	19,95€
Commandos Saga	29,95€
Need for Speed Underground 2	19,95€
Total Club Manager 2005	9,95€
FRIENDWARE	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Devastation	9,95€
Guild Wars Gold Edition	49,95€
Hearts of Iron	19,95€
Lineage II. The Chaotic Chronicle	29,95€
Midnight Nowhere	19,95€
New World Order	9,95€
Port Royale	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Team Factor	19,95€
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo	9,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Tortuga Serie Oro	9,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€
FX INTERACTIVE	
Ajedrez Premium	9,95€
Apache vs Havoc	9,95€
Football Generation	9,95€
Hollywood Monsters	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm II Edición Oro	9,95€
Imperivm III GBR	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€
Pro Race Driver	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally 2	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
LUDIS GAMES	
Northland	9,95€
X2: La Amenaza Edición Platino	9,95€
MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	29,99€
Age of Mythology Gold	29,99€

Series clásicas

NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	9,99€
Gothic 2	9,99€
Gothic 2 Gold	19,99€
Söldner	9,99€
Spellforce Gold	19,99€
Trackmania Sunrise	19,99€
Un Vecino Infernal 2	9,99€

PLANETA DE AGOSTINI	
Cossacks II	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
Pack 6 Juegos Clásicos	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Taito Legends	19,95€
The Westerner	9,95€

PROEIN	
Colin McRae Rally 4	19,95€
Commandos 3	19,95€
Commandos 3: Edición Coleccionista	19,95€
Commandos Saga	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Los Increíbles	19,95€
Manager de Liga 2005	19,95€
Perimeter	19,95€
Praetorians	19,95€
Quake III: Arena	17,95€
Real Madrid Club Football 2005	19,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Soldiers: Héroes 2ª Guerra Mundial	19,95€
TOCA Race Driver 2	19,95€
Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad	19,95€

PUNTO SOFT	
Echelon Wind Warriors	19,95€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma. Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€

TAKE 2	
Grand Theft Auto 3	19,99€
Grand Theft Auto. Vice City	19,99€
Grand Theft Auto. San Andreas	29,99€
Hidden & Dangerous 2	19,99€
Hidden & Dangerous 2 Gold Pack	44,99€
Kohan II: Kings of War	19,99€
Manhunt	19,99€
Max Payne 2	19,99€
Midnight Club 2	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	44,99€
Vietcong	19,99€

UBI SOFT	
Age of Empires Gold	9,95€
Beyond Good & Evil	9,95€
Brothers in Arms. Road to Hill 30	19,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Far Cry	19,95€
Flight Simulator 2002	9,95€
Heroes of Might & Magic IV	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Lock On	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pacific Fighters	9,95€
Pack AoE+Comb.Flight.Sim+Mid.Mad.2	19,95€
Pack C.S.I.	19,95€
Pack PoP Arenas + PoP Alma Guerrero	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Pack Spl. Cell P. Tomorrow + C. Theory	19,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Silent Hunter II	9,95€
Singles	9,95€
Uru: Ages Beyond Myst	9,95€

VIRGIN PLAY	
Classics Collection (Sin, Herectic II...)	19,95€
Dark Age of Camelot + todas exp.	29,95€
Pack Especial Aventura	24,95€
Pack Delta Force	24,95€
Pack Especial Deportes	14,95€
Pack Especial Estrategia	14,95€
Pack Novalogic 1	24,95€
Pack Novalogic 2	24,95€
Painkiller Black Edition	39,95€

VIVENDI	
Diablo II	14,99€
Empire Earth EE	14,99€
Ground Control II: Operation Exodus	14,99€
Pack Starcraft+Warcraft 3+Diablo 2	39,99€
Pack Tolkien	39,99€
Starcraft + Brood War	14,99€
Warcraft III	14,99€
WarCraft III Battlechest	49,99€

Moto Racer 3 Gold

Vuelve a rugir el motor

ANTES DECÍAMOS

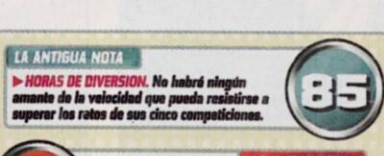
Motociclismo en todas sus vertientes es la oferta de «Moto Racer 3», y no resulta nada escasa: competiciones de velocidad, turismo, trial indoor, motocross... todo con un componente cien por cien arcade, pese al cual el estilo de juego en ningún momento resulta facilón o simple. Tiene, respecto a las entregas anteriores de la serie, una mayor dosis de velocidad, circuitos, competiciones, mejores gráficos y la misma adrenalina adictiva y directa de salón recreativo de siempre cubierta por una lujosa capa de efectos visuales.

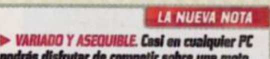
AHORA DECIMOS

La nueva edición mejora la oferta inicial y, aunque el nivel gráfico no puede ser el mismo –han pasado cuatro años desde su lanzamiento– mantiene el tipo con soltura, ofreciendo el mejor resultado a partir de un PC de gama media. Se han añadido un montón de bonus, más circuitos, se ha optimizado todo y se han eliminado bugs y defectos, al tiempo que la cualidad del juego, la cantidad y variedad de competiciones que abarcan todas las facetas del mundo del motociclismo, está ahí, por lo que sigue siendo un producto divertido y satisfactorio.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Velocidad
- PVP Rec.: 29,99 €
- Comentado: MM 83 (Dic. 2001)
- Idioma: Inglés
- Estudio/Compañía: Delphine/EA
- Distrib.: Nobilis Ibérica
- Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Abril 2006
- Web: www.nobilis-iberica.com







▲ Velocidad, acrobacias, derrapajes... cantidad y variedad de competiciones en un sólo juego.



▲ Esta edición "Gold" tiene tres circuitos nuevos: un Grand Prix, un circuito de SX y uno de motocross.

Söldner Gold

Un futuro de guerrillas



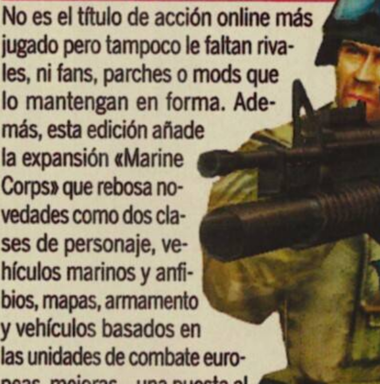
▲ En el año 2.010, las operaciones militares recaen bajo la responsabilidad de pequeños grupos especializados que se encargarán de misiones puntuales. Grupos.. como el tuyo.

ANTES DECÍAMOS

Adquiere armas según tu presupuesto y lánzate a la acción futurista de pequeños grupos especializados que combaten por la paz en países del Este en el año 2010. Enormes mapas llenos de elementos escénicos destructibles y una variedad de armamento y vehículos que entusiasmará a los aficionados. Los gráficos están a buena altura y, si bien la campaña del modo individual es algo sosa y la IA de los enemigos muy baja, en el modo multijugador «Söldner» demuestra lo que vale, con muchas modalidades y horas de acción bélica, además de detalles como la importancia del dinero para acceder al armamento y equipo.

AHORA DECIMOS

No es el título de acción online más jugado pero tampoco le faltan rivales, ni fans, parches o mods que lo mantengan en forma. Además, esta edición añade la expansión «Marine Corps» que rebosa novedades como dos clases de personaje, vehículos marinos y anfibios, mapas, armamento y vehículos basados en las unidades de combate europeas, mejoras... una puesta al día con resultados notables que puede reenganchar a quienes ya hayan probado su modo multijugador o atraer a nuevos aficionados.





▲ Cinco clases de personajes a tu entera disposición, que además podrás personalizar.



▲ Todos los elementos del entorno son destructibles... con el arma adecuada, claro.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- Género: Acción
- PVP Rec.: 19,99 €
- Comentado: MM 112 (Mayo 2004)
- Idioma: Inglés (textos y voces) Castellano (manual)
- Estudio/Comp.: Wings/Jowood
- Distrib.: Nobilis Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Mayo 2006
- Web: soldner.jowood.com

LA ANTIGUA NOTA 80
ESTUPENDO ONLINE. Muchos modos de juego y realmente variados, con armas, vehículos y acción para mucho tiempo.

LA NUEVA NOTA 74
NO ES EL MEJOR, PERO... detalles como el uso del dinero, tamaño de los mapas o variedad de equipo lo hacen atractivo para fans del género.

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Las novedades de este mes no pueden ser más variadas, con la aventura en estado puro de «Tomb Raider Legend», la combinación de estrategia y rol de «Spellforce 2» y la acción táctica de «Full Spectrum Warrior».

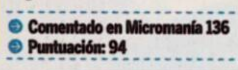
1 Tomb Raider Legend



Acción/Aventura · Crystal Dynamics · EIDOS · 49,95 €

La heroína más famosa de los videojuegos vuelve en mejor forma que nunca con un juego soberbio que recupera toda la magia de la primera entrega de la serie. Si lo tuyo es la aventura tienes una cita obligada con la inigualable Lara Croft.

N



Comentado en Micromanía 136
Puntuación: 94



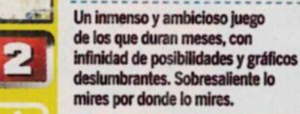


2 Oblivion



Rol · Bethesda Softworks · Take Two · 49,99€

Un inmenso y ambicioso juego de los que duran meses, con infinidad de posibilidades y gráficos deslumbrantes. Sobresaliente lo mires por donde lo mires.



Comentado en Micromanía 135
Puntuación: 95



3 SpellForce 2





Estrategia/Rol · Phenomic · Nobilis · 39,95 €

La saga que nos descubrió que estrategia y rol combinan mejor que el pan y los huevos fritos vuelve con una nueva entrega más espectacular y apasionante que nunca.

N

Comentado en Micromanía 135
Puntuación: 90

8 Commandos Strike Force



Acción táctica · Pyro Studios · Eidos · 44,95 €

La saga «Commandos» se renueva y da un giro a su planteamiento combinando acción, táctica y sigilo con una ambientación formidable.

Comentado en Micromanía 135
Puntuación: 90

9 TOCA Race Driver 3





Velocidad · Codemasters · Codemasters · 39,95 €

No encontrarás un juego de velocidad más completo que éste. Simulación realista, pruebas a montones... Y todo con una tecnología gráfica espectacular.

Comentado en Micromanía 133
Puntuación: 95

10 F.E.A.R.



Acción · Monolith · Vivendi · 49,99 €

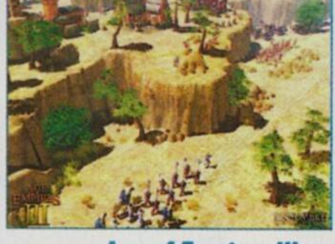
Una combinación de tecnología, argumento terrorífico y jugabilidad que nos ha hecho pasar miedo como nunca antes en un juego. Imprescindible e insuperable.

Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 99





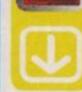
11 Age of Empires III





Estrategia · Ensemble Studios · Microsoft · 59,99€

Una jugabilidad repleta de novedades y un nivel técnico espectacular permite devolver a esta clásica serie de estrategia el máximo protagonismo.



Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 94

La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Civilization IV

Firaxis/2K Games · Take 2 · 49,99 €

Probablemente, el juego de estrategia más profundo, variado y adictivo de todos los tiempos. ¿Te parecen razones suficientes?

Comentado en MM 131 · Puntuación: 96



Acción — F.E.A.R.

Monolith · Vivendi · 49,99 €

Por jugabilidad, argumento, ambientación y tecnología se trata sin duda del mejor juego de acción de los últimos tiempos. Costará superarlo.

Comentado en MM 129 · Puntuación: 99



Aventura — Fahrenheit

Quantic Dream · Atari · 39,90 €

Hacía años que no veíamos una aventura tan completa, variada y, sobre todo, revolucionaria. El género ha encontrado un nuevo camino a seguir.

Comentado en MM 128 · Puntuación: 90



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Los Sims 2 Abren Negocios (+12)	Simulación	Electronic Arts
2. SW: El Imperio en Guerra (+12)	Estrategia	Activision
3. Los Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
4. La Batalla por la Tierra... II (+12)	Estrategia	Electronic Arts
5. XIII Codegame (+12)	Acción	Ubi Soft
6. Los Sims Deluxe Classics (+7)	Simulación	Electronic Arts
7. Panzers II (+12)	Estrategia	FX Interactive
8. PC Fútbol 2006 (+3)	Deportivo	On Games
9. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
10. Los Sims 2 Noctámbulos (+12)	Simulación	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a febrero de 2006.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. The Elder Scrolls IV: Oblivion (+18)	Rol	Take 2
2. Championship Manager 2006 (+3)	Deportivo	EIDOS
3. The Sims 2 Open for Business (+12)	Simulación	Electronic Arts
4. El Padrino (+18)	Acción	Electronic Arts
5. LOTR. Battle for ME II (+12)	Estrategia	Electronic Arts
6. C.S.I. 3 (+16)	Aventura	Ubisoft
7. Football Manager 2006 (+3)	Deportivo	SEGA
8. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
9. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
10. SW: Empire at War (+12)	Estrategia	Activisionivendi

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la 1ª semana de abril de 2006.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. The Sims 2 Family Fun Stuff (+12)	Simulación	Electronic Arts
2. The Sims 2 Open for Business (+12)	Simulación	Electronic Arts
3. Crazy Machines (+3)	Estrategia	Viva Media
4. Zoo Tycoon 2 (+3)	Estrategia	Microsoft
5. Call of Duty 2 (+16)	Acción	Activision
6. Ice Age 2. The Meltdown (+3)	Acción	Vivendi
7. Petz: Dogz and Catz 5 (+3)	Simulación	Ubisoft
8. MVP Baseball 2005 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
9. LOTR. Battle for ME II (+12)	Estrategia	Electronic Arts
10. Chessmaster 10th Edition (+3)	Estrategia	Ubisoft

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 1ª semana de abril de 2006.

El Padrino

4

- Acción/Aventura - EA Games
- Electronic Arts - 49,95 €

Tanto si eres fan de la familia Corleone como si no, la ambientación y libertad de acción de este juegazo a buen seguro que te harán desear convertirte en el rey de Nueva York.

- Comentado en Micromanía 134
- Puntuación: 92





Civilization IV

5

- Estrategia - Firaxis/2K Games
- Take 2 - 49,99 €

Mantiene el magistral sistema de juego que le ha hecho famoso, pero a la vez viene cargado de novedades. Adictivo, jugable, rejugable... pocas apuestas hay tan seguras.

- Comentado en Micromanía 131
- Puntuación: 96



Full Spectrum Warrior Ten Hammers

6

N

- Acción - Monolith
- Vivendi - 49,99 €

Acción y táctica se dan la mano en este fantástico juego que te obligará a exprimirte la cabeza más aun que en la anterior entrega. Apasionante.

- Comentado en Micromanía 129
- Puntuación: 99







La Batalla por la Tierra Media II

7

- Estrategia - Electronic Arts
- Electronic Arts - 49,95€

No encontrarás una recreación más completa de la Tierra Media ni mayor cantidad de los personajes más relevantes de películas y libros.

- Comentado en Micromanía 134
- Puntuación: 90



SW: Imperio en Guerra

12

- Estrategia - Petroglyph/LucasArts
- Activision - 49,95 €

Tres tipos de juego distintos y un montón de modos proporcionan muchísimas horas de estrategia y gestión espacial con el inconfundible sello Star Wars.

- Comentado en Micromanía 134
- Puntuación: 85







Los Sims 2 Abren negocios

13

- Simulación - Maxis
- EA - 29,95 €

Nuevas posibilidades para la vida de tus Sims: ahora tendrán su propio negocio y pueden ganar un montón de pasta... o no. ¡Ayúdales a triunfar!

- Comentado en Micromanía 134
- Puntuación: 88



NFS: Most Wanted

14

- Velocidad - EA Games
- Electronic Arts - 49,95 €

Vive el mundo de las carreras urbanas con un realismo que nunca habías visto. Tuning, persecuciones, nitros, desafíos... todo lo que estás buscando está en este juego.

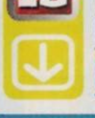
- Comentado en Micromanía 132
- Puntuación: 94







Call of Duty 2



15

- Acción - Infinity Ward
- Activision - 49,95 €

Más realismo, mayor libertad de acción, modos multijugador remozados, campañas no lineales... la continuación de este título de acción bélica es sobresaliente.

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 98

Rol

The Elder Scrolls IV. Oblivion

- Bethesda - Take 2 - 49,99 €

Sin duda el juego de rol más absorbente y completo de los últimos tiempos, con cientos de horas de juego y una libertad casi absoluta. Imprescindible.

- Comentado en MM 135 - Puntuación: 95



Velocidad

TOCA Race Driver 3

- Codemasters - Codemasters - 39,95 €

Por su nivel técnico, por tener una jugabilidad que se adapta a todos los niveles y jugadores y la cantidad de opciones, es la referencia del género.

- Comentado en MM 133 - Puntuación: 95



Simulación

Silent Hunter III

- Strategic Simulations - Ubisoft - 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

- Comentado en MM 125 - Puntuación: 92



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

- KCET/Konami - Konami - 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

- Comentado en MM 119 - Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Un mes movidito, con una subida espectacular de «La Batalla por la Tierra Media II» y una dura pugna entre «Civilization IV» y «Age of Empires III» por mantener el tipo.



1 La Batalla por la Tierra Media II
32% de las votaciones
MM 134 · Puntuación: 90
EA Games
Electronic Arts





2 Age of Empires III
22% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 94
Ensemble/Microsoft
Microsoft



3 Sid Meier's Civilization IV
21% de las votaciones
MM 131 · Puntuación: 96
Firaxis/2K Games
Take 2

4 Panzers II
14% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 93
Stormregion/CDV
FX Interactive

5 Star Wars El Imperio en Guerra
10% de las votaciones
MM 134 · Puntuación: 85
Petroglyph/LucasArts
Activision

Acción

«F.E.A.R.» sigue apostado en el primer puesto de una lista que este mes ve la entrada fulgurante de «El Padrino» directo al tercer puesto, superando incluso a «Half-Life 2».



1 F.E.A.R.
26% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 99
Monolith/Sierra
Vivendi



2 Call of Duty 2
24% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 98
Infinity Ward/Activision
Activision



3 El Padrino
21% de las votaciones
MM 134 · Puntuación: 92
EA Games
Electronic Arts

4 Half-Life 2
15% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi

5 Quake 4
14% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 94
Raven/id Software
Activision

Aventura

La parte alta se mantiene igual, pero por abajo destaca la fuerte llegada de «Ankh» y la de «Psychonauts», más tímida pero sorprendente por ser un juego en inglés.



1 Fahrenheit
30% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 90
Quantic Dream
Atari



2 Myst V End of Ages
26% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 88
Cyan Worlds
UbiSoft



3 Ankh
21% de las votaciones
MM 135 · Puntuación: 82
Deck 13
Take 2

4 Agatha Christie Y no quedó ninguno
14% de las votaciones
MM 133 · Puntuación: 81
AWE/The Adventure Company
Proein

5 Psychonauts
9% de las votaciones
MM 133 · Puntuación: 90
Double Fine/Majesco
THQ

Rol

La única novedad en la lista es la entrada de «Oblivion», que imaginamos está destinado a dar mucha guerra a medida que te lo vayas jugando más y más.





1 Guild Wars
32% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 94
NCSoft
Friendware



2 World of Warcraft
26% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Blizzard/Vivendi
Vivendi

3 City of Villains
16% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 86
Cryptic Studios/NCsoft
Friendware

4 The Elder Scrolls IV Oblivion
15% de las votaciones
MM 135 · Puntuación: 95
Bethesda
Take 2

5 City of Heroes
11% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 87
Cryptic Studios/NCsoft
Friendware

Velocidad

Continúa el duelo entre «Most Wanted» y «TOCA» por la cabeza de la lista, mientras que en el resto de plazas hay algo más de movimiento con un par de entradas.



1 Need for Speed Most Wanted
32% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 94
EA Games
Electronic Arts



2 TOCA Race Driver 3
31% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 95
Codemasters
Proein



3 Moto GP 3 Ultimate Racing Technology
20% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 91
Climax/THQ
THQ

4 S.C.A.R.
9% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 90
Milestone/Blackbean
Planeta Interactive

5 Need for Speed Underground 2
8% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 93
EA Games
Electronic Arts



El espontáneo

"La mejor versión de «Scarface» será la de PC... Eh, ¿vas a ponerlo en Micromanía? ¡Oops, era un secreto!"

Jason Bone
Diseñador de «Scarface»
(Radical Entertainment)

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Simulación

Este mes hay una reorganización en lo alto de la lista, donde «Silent Hunter III» abandona la primera posición que ocupaba desde hace realmente mucho tiempo.





1 Pacific Fighters (↑)
- 29% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft



2 Silent Hunter III (↓)
- 27% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 92
- Strategic Simulations
- Ubisoft



3 Lock On Air Combat Simulation (↓)
- 23% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft

4 Falcon 4.0 Allied Force (=)
- 15% de las votaciones
- MM 134 · Puntuación: 80
- Lead Pursuit/Graphsim
- Friendware

5 Virtual Skipper 4 (N)
- 6% de las votaciones
- MM 135 · Puntuación: 79
- Nadeo/Focus
- Nobilis Ibérica

Deportivos

Parece que la temporada de juegos deportivos todavía no ha empezado, porque del mes pasado a éste no ha habido más cambios en la lista que los porcentajes de los votos.



1 Pro Evolution Soccer 5 (=)
- 28% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 89
- KCET/Konami
- Konami





2 FIFA 06 (=)
- 22% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 94
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts



3 Tony Hawk's American Wasteland (=)
- 21% de las votaciones
- MM 134 · Puntuación: 88
- Neversoft/Aspyr/Activision
- Nobilis Ibérica



4 NBA Live 06 (=)



- 19% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 87
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts



5 Madden NFL 06 (=)



- 10% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 89
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



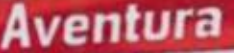
1 Warcraft III	2 Civilization III	3 Age of Empires III
42% de las votaciones	24% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 90	Comentado en MM 87	Comentado en MM 130
Puntuación: 92	Puntuación: 90	Puntuación: 94
Blizzard	Firaxis	Ensemble

Acción



1 Half-Life 2	2 Doom 3	3 Half-Life
38% de las votaciones	27% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 116	Comentado en MM 61
Puntuación: 98	Puntuación: 98	Puntuación: 91
Valve	Id Software	Valve

Aventura





1 Monkey Island 4	2 Fahrenheit	3 Sam & Max
45% de las votaciones	32% de las votaciones	16% de las votaciones
Comentado en MM 70	Coment. en MM 128	Coment. en MM 70 (2ª Ep)
Puntuación: 89	Puntuación: 90	Puntuación: 95
LucasArts	Atari	LucasArts

Rol



1 Neverwinter N.	2 Baldur's Gate II	3 Diablo II
46% de las votaciones	24% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 80	Comentado en MM 50	Coment. en MM 67
Puntuación: 91	Puntuación: 91	Puntuación: 85
Bioware	Bioware	Blizzard

Velocidad



1 TOCA 2	2 Grand Prix 4	3 NFS Underground
30% de las votaciones	28% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 111	Comentado en MM 87	Comentado en MM 107
Puntuación: 90	Puntuación: 90	Puntuación: 88
Codemasters	Microprose	EA Games

Simulación



1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat F. Sim. 2
44% de las votaciones	36% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

Deportivos



1 FIFA 2002	2 Pro Evo Soccer 4	3 Virtua Tennis
33% de las votaciones	29% de las votaciones	16% de las votaciones
Comentado en MM 82	Comentado en MM 119	Comentado en MM 88
Puntuación: 90	Puntuación: 94	Puntuación: 92
EA Sports	Konami	Sega

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Vota por tus juegos favoritos

Micromanía

- Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!
- Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



Commandos Strike Force

Tres hombres y un destino

La resistencia francesa, la noruega y el Ejército Rojo necesitan la ayuda de los aliados para contener el avance del Eje antes de que la gran invasión sea posible. Mientras tanto, tras las líneas enemigas, las acciones de un pequeño grupo resultan más efectivas que una contraofensiva a gran escala.

Y es precisamente esta condición de comando lo que permite que para llevar a cabo las misiones con tus tres hombres tengas una gran libertad de acción. La forma de combinar sus aptitudes permite completarlas de multiples maneras. Esta guía es sólo una manera de conseguirlo; experimenta y te sorprenderás de los resultados.

TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

Empiezas con el francotirador. Un pequeño contingente de los aliados van a desplegarse en la Francia ocupada y te han enviado para que busques un lugar desde donde cubrir su llegada.

Dos enemigos realizan una patrulla cerca de ti. Ve a por el primero y apuñálale. Luego, lánzale un cuchillo al otro.

No podrás continuar por tierra, así que tírate al agua hasta que veas a un soldado sobre una piedra. Lánzale un cuchillo y luego ve hacia la otra orilla. Allí te está esperando otro soldado.

Algunos franceses están retenidos en una de las casas del pueblo cercano. Rodea el granero de tu derecha y acaba con los dos primeros guardias. Sigue hacia el Norte y entra por la granja que queda a tu izquierda. Al salir por el otro lado, coge desprevenido a un nuevo soldado.

La casa del objetivo tiene una escalera exterior. Sube y liquida al centinela alemán que está allí. Irrumpe en el interior, acaba con otro soldado alemán y ve donde están los rehenes y libéralos. Después, cubre su huida, ocúpandote de los refuerzos alemanes con tu rifle de precisión.

TRAICIÓN

El boina verde forma parte del contingente que va a desplegarse. Pero en pleno vuelo sus compañeros y él serán víctimas de una traición.

Por otro lado, aunque tu contacto te recibirá en tierra un súbito balazo le impedirá ayudarte. Empieza eliminando a todos los enemigos. Cuando un ataque de morteros comience a bombar-







(1) Con los cuchillos del francotirador puedes eliminar a cualquier enemigo en silencio y a distancia. (2) Si el enemigo se mueve demasiado deprisa debes contener el aliento para apuntar mejor al blanco. (3) Una de las misiones en la Francia ocupada será volar los antiaéreos alemanes que esperan el asalto aliado. (4) El Mayor Görlitz está muy bien protegido pero gracias a la resistencia francesa podrás llegar hasta él. (5) Si no quieres terminar mal más vale que te pongas una máscara antigás antes de usar granadas.



dear la zona, cambia al francotirador y dispara a los focos. Acaba también con las ametralladoras antes de cambiar al boina verde. Cuando veas aparecer el tanque aleman, cambia al francotirador y elimina a su comandante. Tus hombres se replegarán hasta el puente, así que cubre su retirada. Una vez en el otro lado, vuélalo con dos bombas.

¿UN TRAIDOR?

El espía debe reunirse con su contacto de la resistencia. Por desgracia, los alemanes han llegado primero.

Por el momento, ignora a los primeros nazis y ve directo al soldado que está frente al árbol. Atácale con la cuerda y ponte su uniforme. En el puente hay un par de enemigos, uno parado y otro cruzando. Espera a que el último esté de espaldas y luego elimina al primero. Ahora podrás encargarte del otro... Después de cruzar, róbale la ropa al suboficial. Junto a la casa hay unas cuantas granadas de gas y una máscara. Usa una para acabar con los soldados cercanos. Uno de ellos es un oficial, así que quítale el uniforme. Ya que los que vigilan la valla de la casa objetivo son soldados, no sospecharán, pero el que está junto a la pared es un oficial y podría descubrirte. Acércate por detrás y tira una moneda para distraerle y atacarle por la espalda. Dentro hay un soldado y un oficial, mata a ambos con la cuerda. Ahora, ocúpate de los antiaéreos del Sur. Cuentas con un uniforme de oficial, así que pon las bombas sin más.

BAJO SUS NARICES

Algunos paracaidistas fueron capturados durante el asalto. El francotirador y el espía tienen como objetivo liberarlos.

Hay dos oficiales fuera del camino, en el norte. Cambia al francotirador y acaba con ambos. Luego, ponte el uniforme de uno de ellos. Ya como oficial, acércate al primer enemigo del convoy y estrangúlalo. Haz lo mismo con el segundo. Justo en el centro hay dos soldados. Uno se mueve; cuando esté de espaldas acaba con el otro usando la cuerda y luego mata al primero.

Ya sólo queda un pequeño grupo de cuatro soldados y otro oficial, todos en la parte trasera. Da un rodeo y ve por donde cogiste el uniforme. Cuando estés detrás, usa al francotirador y la pistola del espía para matarlos.

Quiz 1

¿Qué miembro del grupo de comandos es enviado primero a la Francia ocupada?

- A. El espía.
- B. El boina verde.
- C. El francotirador.

RESISTENCIA

Los alemanes han tomado el pueblo de Peteaux. Los comandos deben detener su avance a toda costa, pero no sin antes ayudar a Alexandre, aquel que fue herido junto al boina verde. ▸▸

EL BOINA VERDE





ES UN GUERRERO FORMIDABLE. Cuando la prudencia o el sigilo no son prioritarios es él quien más efectivo resulta para eliminar al enemigo directamente, sin contemplaciones, desplegando una potencia de fuego considerable. Es también el que lleva las armas más pesadas y el único que puede utilizar los Panzerfaust para destruir los tanques enemigos, ya sean Panzers o vehículos semioruga. Aunque también puede matar de forma sigilosa utilizando sus manos o su machete, cuando controles al boina verde casi siempre tendrás que abrirte paso a tiro limpio. De hecho, su sola presencia ya te invita a pensar que las cosas se van a complicar en esa misión.

ES EL HOMBRE QUE CONTROLARÁS cuando tengas que defender una posición de los ataques enemigos. En situaciones como ésa, siempre estarás acompañado de soldados aliados. Su vida dependerá de ti, por lo que si alguno de ellos es herido en combate trata de curarle por todos los medios. Si mueren te quedarás solo ante el peligro. Para objetivos lejanos contarás con el apoyo del francotirador. Ya que el boina verde estará en pleno combate asegúrate de dejarlo a cubierto en una posición donde pueda hacer blancos, antes de cambiar al francotirador.





[6] Habrá que eliminar primero a los soldados del convoy antes de poder liberar a los paracaidistas capturados. [7] El boina verde es el más indicado para acabar con el enemigo directamente, sin recurrir al sigilo. [8] Mirar a través de la cerradura antes de atravesar una puerta es la mejor manera de evitar disgustos. [9] Con los botiquines no sólo podremos curarnos sino también ayudar a nuestros compañeros. [10] Tendrás que eliminar a todos los alemanes en el puerto de Noruega para poder continuar con tu misión.




Las armas pesadas del boina verde le hacen especialmente útil para encarar al enemigo de forma directa y sin sigilo que valga



▸▸ Cuando hayas hablado con tus aliados, sal a la calle. Elimina al suboficial que está paseando, ponte su ropa y sigue por la calle de la izquierda.

En un pequeño patio verás a un suboficial junto a una fogata y un soldado patrullando. Neutraliza al suboficial cuando el soldado esté de espaldas y luego pasa a ocuparte de él.

Sigue de nuevo por la izquierda y llegarás a la puerta trasera del hospital. Frente a la habitación del médico hay un agente de la Gestapo, así que ve por la puerta lateral. Vas a tener que despejarle el camino para que llegue hasta Alexandre.

Ahora ve al edificio donde te esperan dos objetivos secundarios: destruir los generadores y eliminar la guarnición. El primero es fácil, pero para el segundo necesitas granadas; puedes conseguirlas en la base de la resistencia. Cerca del segundo objetivo hay un oficial al que te conviene quitarle la ropa.

Vistiendo el traje del oficial, ve hacia el túnel del Oeste y entra por un agujero que hay en la pared de la derecha.

En este nuevo mapa tienes que eliminar al Mayor Gõrlitz, que está en un burdel. Entra como si nada por la puerta principal.

Ve por el pasillo de enfrente y mira en el primer cuarto de la derecha. Hay un suboficial y un agente de la Gestapo. Espera a que el primero se vaya y luego quítale el uniforme al segundo. Entra ahora en el salón y sigue por la puerta de la izquierda. Allí hay una prostituta que trabaja para la resistencia. Ella distraerá al oficial que vigila a Gõrlitz pero, antes, desactiva la alarma. Se encuentra al sur del mapa.

Quiz 2

¿Cómo se llama el miembro de la resistencia francesa que sale mal parado y necesita un médico?

- A. Ryan.
- B. Francois.
- C. Alexandre.

Cuando lo hayas hecho ve a la habitación de Gõrlitz y acaba con su vida. Luego sal por la ventana y vuelve al mapa anterior.

Sólo te queda robar un camión. Para ello entra por el túnel del Noreste. Antes de robarlo inutiliza el control del ferrocarril y el sistema de semáforos.

Usando el uniforme de la Gestapo, ve hasta el andén. Luego, entra por la puerta principal y sigue hasta el control del ferrocarril. Elimina al suboficial e inutiliza el panel. Ahora accede al edificio del lado Oeste, elimina al soldado y al suboficial y después inutiliza el sistema de semáforos.

Junto al camión, un suboficial te pedirá los papeles. Sube por las escaleras y entra por la primera puerta de la derecha. En la oficina de enfrente encontrarás lo que buscas.

UNA FRÍA BIENVENIDA

La resistencia noruega necesita ayuda para evitar que los alemanes construyan la bomba






[11] La perspectiva en tercera persona nos ayudará a ver nuestro entorno sin necesidad de asomar la cabeza. **[12]** Despeja los controles enemigos para que los camiones con explosivos puedan pasar sin problemas. **[13]** Debes ayudar a la resistencia noruega a transportar los explosivos para destruir las fábricas alemanas. **[14]** Una vez que elimines a un nazi puedes usar su uniforme con el espía y hacerte pasar por uno de ellos. **[15]** Sólo el boina verde es capaz de usar los Panzerfaust para destruir cualquier tanque enemigo.



El francotirador es un maestro del sigilo con sus cuchillos arrojadizos, y un asesino letal usando su rifle de mira telescópica

atómica. Unos explosivos y sus fábricas serán historia.

Tendrás que despejar primero el puerto. Empieza usando al boina verde. El oficial al mando intentará escapar, así que cambia al francotirador y dispárale antes de que huya.

En esta situación no hay más remedio que transportar los explosivos por tierra. Pero para eso hay que robar camiones. Cruza el río con el francotirador y el espía usando la lancha. En los exteriores del edificio hay un soldado; róbale su uniforme. Luego, con el francotirador, entra por la puerta del Sudeste y usa los cuchillos para acabar con los del patio. Por último, ocúpate de las casas.

Tienes que despejar el puesto de control y el puente para que los camiones puedan pasar. Con el uniforme de soldado ve hasta el puesto y acaba con los dos primeros nazis. Luego, entra en la casa y acaba con el oficial.

Con la ropa de oficial cruza hasta la casa del este. Entra allí y mata a los dos soldados de la ventana. Así no serán testigos de tus actos. Vuelve al puesto y acaba con los demás usando la pistola silenciadora.

Ya sólo queda despejar el puente y volar un barco. Con el uniforme de oficial coge la lancha, ve hacia el costado del barco y pon la bomba. Cuando vuele, limpia el puente.

> **Quiz 3**
>
> *¿Dónde se encuentra el Mayor Görlitz dentro del pueblo de Peteaux?*
>
> A. En un burdel.
> B. En una floristería.
> C. En su cuartel general.

OJOS DE GATO

Los camiones deben atravesar Shundeinn. Tu misión como francotirador será prepararlo todo para su llegada neutralizando cualquier amenaza que pueda detener a los camiones.

Primero, elimina a los cuatro soldados del muelle. Sube por la rampa, acaba con los dos primeros usando tus cuchillos y luego elimina a los otros dos.

Después tienes que colocarte en lo alto de una torre. Acaba con los dos soldados de su interior y ve hacia arriba. Allí tendrás que eliminar a otro más.

Ahora le toca al espía inutilizar los explosivos del puente. Ve con la lancha hasta el edificio al Sudeste de donde está el francotirador. Sube la escalera y verás a un suboficial dispuesto a dejarte su uniforme. Ahora sigue e inutiliza los explosivos.

Tu siguiente objetivo será llegar al centro de comunicaciones. Espera fuera del edificio a que el suboficial salga. Cuando lo haga, entra y sube por la escalera. Mata al soldado frente a la sala de radio, entra allí y acaba con sus ocupantes.

Ya sólo queda tomar el pueblo. Con el francotirador acaba con las dos ametralladoras y luego, con el boina verde, limpia el edificio de comunica- ▶▶

EL FRANCOTIRADOR




SE TRATA DEL COMANDO MÁS VERSÁTIL DE TODOS los integrantes del grupo; puede actuar de forma sigilosa o atacar directamente. De hecho, lo utilizarás para ambos cometidos. Para matar sigilosamente, dispones de un juego de cuchillos que puedes arrojar a distancia o utilizar a corto alcance. Sea cual sea su uso, no armarán ruido alguno. Eso sí, si los lanzas, asegúrate de apuntar bien para no llamar la atención. Tampoco te olvides de recogerlos del suelo, una vez que los hayas arrojado. Puedes necesitarlos más adelante y nunca te van a estorbar.

PERO SU ARMA PRINCIPAL por encima de cualquier otra es el rifle de precisión, dotado de una mira telescópica. En situaciones de combate, es el complemento perfecto para las habilidades del boina verde. Mientras él se ocupa de los enemigos combatiendo cuerpo a cuerpo, el francotirador acaba con los enemigos que están más lejos y suponen una mayor amenaza. Estos incluyen a los artilleros de morteros, los de un nido de ametralladoras y, por supuesto, los oficiales de alto rango que intenten escapar. Cuando emplees el rifle, usa la habilidad de contener la respiración. Reducirás las vibraciones y temblores propios de tu ya leve pulso y aunque dura sólo unos segundos, te permitirá apuntar sin problemas.





[16] A falta de un rifle francotirador para evaluar la actividad enemiga no dejes de utilizar los prismáticos. [17] Si no te acercas disfrazado al barco alemán te dispararán antes de que puedas colocar una bomba. [18] Muchas veces tendrás que abrirte paso por los escombros de las ciudades derruidas. Aprovecha cada cascote para cubrirte. [19] Una de las misiones del francotirador en Rusia será eliminar a diez altos cargos del ejército alemán. [20] Con un uniforme de alto rango no habrá soldado ni suboficial que se atreva a cuestionarte.




El espía se puede hacer pasar por soldado alemán e infiltrarse allí donde sería imposible actuar libremente con los otros comandos

EL ESPÍA




NO SÓLO ES EL LÍDER DEL GRUPO sino también el personaje que más vas a utilizar en todo el juego. Muchas veces te encontrarás en situaciones donde el número de enemigos a batir es abrumador, tanto que será casi imposible eliminarlos a todos, ni siquiera de forma sigilosa. En momentos como ese siempre está bien contar con alguien que pueda pasar desapercibido, que sea capaz de deambular entre los soldados enemigos sin que estos se percaten de su verdadera identidad. El espía es un personaje único para evaluar las fuerzas enemigas y su localización, para encontrar objetivos y, cómo no, para llegar hasta ellos.

INFILTRACIÓN, SABOTAJE, CAPTURA DE INFORMACIÓN Y ELIMINACIÓN DE ALTOS OFICIALES. Gracias a su capacidad de disfrazarse el espía puede hacer todo esto y más. Puede infiltrarse entre los alemanes, cumplir la misión y escapar sin que el enemigo haya tenido oportunidad de abatirle, pero sólo si mantiene la disciplina del sigilo y el disfraz. Para conseguir un uniforme con el que disfrazarte debes eliminar al enemigo en cuestión; si quieres ser un oficial, tienes que matar a un oficial. El inconveniente es que si te ve un enemigo de rango igual o superior al uniforme que lleves puede ser capaz de descubrirte. Por lo tanto, debes mantenerte alejado de ellos, al menos hasta que consigas un uniforme superior.

ciones. En mitad del asalto el oficial al mando intentará escapar. Usa el francotirador para impedirlo. El combate acabará cuando el centro de comunicaciones esté despejado.

ÁLAMO BLANCO

El pueblo está en tus manos, pero un contingente se prepara para recuperarlo.

Esta misión es de acción pura. Debes rechazar las oleadas enemigas, acabar con los morteros, destruir los semioruga y panzers y eliminar a los soldados en bote. El francotirador te será muy útil para acabar con los observadores y los soldados en bote. El boina verde te ayudará a destruir los semioruga, los carros blindados y el resto de enemigos en general.

ATRAPADOS

Los alemanes tienen en su poder una reliquia importante; debes infiltrarte y robarla. Tanto el boina verde como el francotirador serán capturados durante esta misión, así que vas a tener que rescatarlos.

Elimina al soldado que está junto al camión. Luego continúa y acaba con el suboficial. Con su uniforme, rodea la grieta del Norte y ve hacia la entrada del Sur. Elimina allí a un soldado y un oficial con la pistola silenciadora.

Vestido ya como oficial entra en el complejo y activa el interfono del ascensor. Necesitas una contraseña, así que róbala en el puesto de radio, al este.

LA GUARIDA DEL LOBO

Antes de actuar es mejor desactivar todas las alarmas del enemigo repartidas por la zona.

Quiz 4

¿Para qué necesitan los noruegos camiones repletos de explosivos?

- A. Para una presa.
- B. Para un aeródromo.
- C. Para una fábrica de agua pesada.

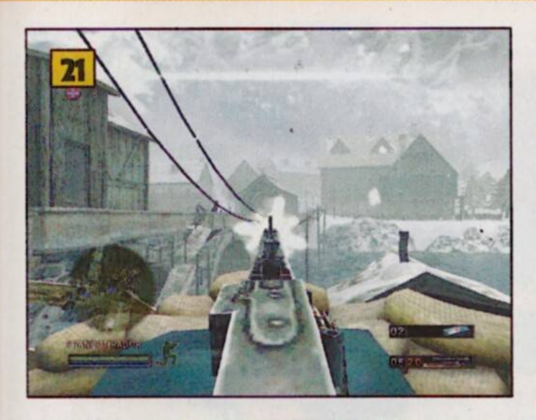
Antes de nada róbale el uniforme al primer suboficial que encuentres y póntelo. Ahora, sigue por el Norte hasta la primera alarma. Elimina silenciosamente al nazi que la custodia e inutilízala. Sigue por el pasillo y desactiva la segunda. La tercera alarma está vigilada por dos oficiales de la Gestapo. Espera en una esquina a que se marchen. Entonces, aprovecha para coger las llaves de la habitación cercana.

Ahora ve donde está la reliquia, elimina a los dos suboficiales y róbala. Desde aquí, baja por las escaleras del Sur. Acaba con los tres soldados de esta zona y luego rescata a los prisioneros civiles. Sigue la flecha de tu brújula y llegarás junto a tus compañeros.

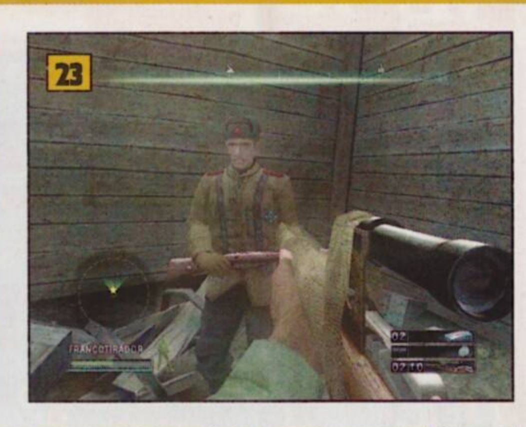
JAQUE MATE

En esta misión tendrás que robar un camión para poder escapar, no sin antes ocuparte de un traidor a la causa aliada.

Cerca de donde empiezas hay un oficial distraído. Róbale su









(21) Contra los asaltos enemigos a gran escala, usar una MG42 puede resultar de lo más útil. **(22)** Consulta la brújula en busca de presencia enemiga antes de girar cualquier esquina. **(23)** En muchas misiones contarás con la ayuda de varios miembros de la resistencia o del ejército ruso. **(24)** Las bombas adhesivas no son tan buenas como los Panzerfaust, ya que necesitas acercarte mucho pero también resultan eficaces. **(25)** La última misión será una carrera desesperada por la supervivencia, a la espera de que lleguen los refuerzos aliados.



Ante cualquier obstáculo o imprevisto, antes de lanzarte al combate consulta el mapa y podrás sopesar qué alternativas tienes

uniforme y sal al patio. Ve directo al camión y acaba con los enemigos en sus cercanías. Ahora escóndete en la pared del Sur y espera a que el traidor se dirija a su coche para eliminarlo. Procura estar preparado porque no tendrás otra oportunidad.

OJO POR OJO

Tu francotirador debe acabar con diez oficiales nazis. En la primera casa puedes encontrar a tres de ellos; dos, asomándote por las ventanas, en las ametralladoras MG42, y otro mirando hacia el Norte. En los edificios del lado Este hay dos más. Otros dos están cerca del centro del mapa, al descubierto.

Los tres últimos están en el teatro, el edificio más hacia el Este. Desde la primera planta podrás disparar a uno en el escenario. Pero si bajas hasta allí se activará un objetivo secundario; otro oficial y un confidente se reunirán en ese mismo lugar. Si subes hasta la segunda planta podrás acabar con los dos; y ambos cuentan como oficiales.

> **Quiz 5**
>
> *¿Qué debe robar el espía en la misión donde son capturados sus compañeros?*
> - A. Una bomba atómica.
> - B. Una reliquia.
> - C. Unos documentos.

¡PANZERS!

Con el boina verde debes destruir varios Panzers y rescatar a un oficial ruso, Petrov.

Primero recoge los Panzerfaust en el punto de munición del noroeste y ocúpate del tanque que ronda por allí. Luego ve al patio al sur de donde empezaste y libera a los rusos. Avanza más hacia el Sur, recoge nuevas armas antitanque y elimina uno a uno los Panzers que quedan.

Dos nuevos objetivos secundarios se activarán por esa zona, un tanque Tiger y un antitanque Nashorn. Destruye primero el antitanque y luego ocúpate del Tiger. Ya sólo necesitas liberar a Petrov en la iglesia. Si te quedas sin Panzerfaust, ve primero a por Petrov; te dará unas cuantas bombas que podrás utilizar.

LA MADRE PATRIA

Tienes que ayudar a los rusos a resistir el embate del ejército alemán. Cuentas con el boina verde y el francotirador para poder hacerlo.

Primero hay que resistir las oleadas de enemigos; usa al boina verde para ese fin. Luego debes eliminar a varios francotiradores; tu propio francotirador es el hombre perfecto. Y, por último, utiliza al francotirador para eliminar los zapadores. Todo ello mientras cuidas de tus compañeros. Así que, ¡buena suerte..! Ahora todo depende de ti. ■ J.T.A.

> **Soluciones Quiz**
>
> 1C. El francotirador. 2C. Alexandre. 3.A. En un burdel. 4.C. Para una fábrica de agua pesada. 5.B. Una reliquia.

Full Spectrum Warrior Ten Hammers

Diario de guerra

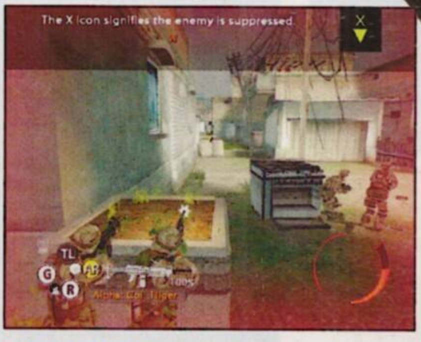
¡Vas listo si pretendías colgarte medallas fácilmente en las conflictivas calles de Zekistán! Primero, preocúpate de sobrevivir.

En pleno combate tendrás que tomar decisiones en poco segundos, y «Ten Hammers» permite un estrecho margen de error si pretendes que los miembros de tu pelotón no dejen su vida en Zekistán. Tendrás que pensar rápido, así que cualquier recurso táctico que puedas emplear a tu favor es crucial. A continuación te vamos dar algunos consejos para afrontar las situaciones más comunes, conociendo las posibilidades de tus hombres. Por supuesto, se trata sólo de orientarte... Tendrás ocasión de demostrar tus dotes de mando.

Conoce a tus hombres



Líder de grupo [tecla W]. Está al mando y, puesto que ha de coordinar las acciones, debe exponerse menos al peligro. Al igual que el francotirador su rifle está dotado de mira telescópica para abatir enemigos a distancia, aunque con menos precisión. En algunas misiones también puede marcar los objetivos a un helicóptero de apoyo. Por último, es el encargado de avisar por radio para comprobar los objetivos, lo que te permitirá confirmar que han sido alcanzados, lo hace automáticamente al pulsar la tecla "Control".



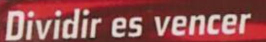
Artillero [tecla D]. Esta es la unidad clave cuando es preciso realizar desplazamientos seguros. Cuando veas un grupo de enemigos a un lado de la calle, la habilidad del artillero, mediante el fuego de supresión, les hará agachar la cabeza para que el otro equipo, o la otra pareja del comando, cruce a sus anchas para intentar flanquear. En el modo difícil descubrirás que ésta es la única forma segura de avanzar realizando maniobras de zig-zag de lado a lado. Es importante que esté situado en un punto que le permita abarcar un buen ángulo de tiro.



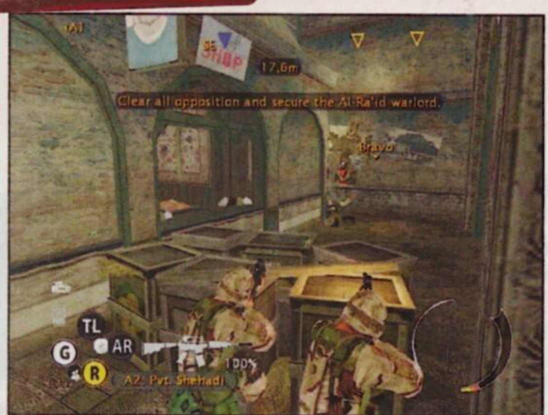
Granadero [tecla A]. Su fusil está equipado con un lanzagranadas. Especialista en eliminar enemigos en zonas cerradas, es imprescindible cuando te enfrentes a vehículos blindados. También será el encargado de destruir guaridas y objetivos específicos una vez hayan sido identificados.



Francotirador [tecla S]. La pieza clave del modo fácil. Su certera puntería te permitirá eliminar a los enemigos desde una zona segura a gran distancia, incluso cuando intentan cubrirse de tus ataques. Si ves algún tirador en una zona alta y necesitas deshacerte de él, el francotirador es tu hombre.



Dividir es vencer



En la nueva entrega de «Full Spectrum Warrior» es posible dividir tu grupo en dos parejas que pueden operar de manera independiente. La forma de hacerlo puede resultar algo confusa las primeras veces, por eso te lo explicamos paso por paso:

Movimiento a una zona segura. Lo primero es tener seleccionado el comando que queramos dividir y pulsar el botón derecho del ratón para dar una orden de movimiento.

No te precipites. Lo normal sería seleccionar el lugar al que deseas mover tu comando al completo y hacer clic con el botón izquierdo del ratón. Pero, en lugar de eso, selecciona una zona y pulsa [1] ó [2] en el teclado. Si mantienes pulsado cualquiera de los números, también aparecerá un menú contextual de movimiento.

Parejas inseparables. Si pulsas [1] verás que el líder del grupo y el artillero caminan hacia la selección deseada. Si pulsas [2] serán el granadero y el francotirador los que se seccionen. Ahora, para desplazarte entre ambos grupos sólo puedes hacerlo seleccionando a uno de los miembros de cada grupo.

Unificar esfuerzos. Para reunir al equipo, selecciona un área segura y mantén presionado el botón izquierdo del ratón. Ahora mueve el cursor a la derecha y resalta la opción "Reagruparse".

Movimientos tácticos



Normal. Si no das ninguna orden especial, tus soldados avanzarán lo más rápido posible hasta llegar a la posición indicada. Siempren mantendrán unas pautas de seguridad, pero no siempre serán suficientes para contrarrestar la amenaza.



Hot. Cuando moverse de lado a lado no parece del todo seguro, pero no hay enemigos a la vista, lo mejor es mantener pulsado el botón de movimiento y seleccionar la opción Hot. Avanzarán cubriendo los cuatro costados. Úsalo en zonas cerradas.



Tight. Cuando tienes al enemigo con fuego de supresión, esta es la mejor opción de desplazamiento, ya que los soldados se hacen una piña y avanzan ofreciendo un blanco menor al enemigo. Además pueden responder al fuego enemigo, cubriendo un gran ángulo.



Scout. Normalmente la mejor opción. Uno de tus hombres se dirige a la posición indicada y mientras comprueba si es seguro. Si lo es, dará la orden a sus compañeros de continuar con la maniobra. Si divisa algún enemigo, retornará a su posición antes de ser visto.

Relevo de unidades

Como ya habrás comprobado, sólo puedes enviar a tus unidades allá donde te alcance la vista. No obstante, Alpha puede dar órdenes de movimiento a Bravo y viceversa, por lo que es posible desplazar unidades a largas distancias si cubres mucho espacio con ambos comandos, realizando avanzadillas alternativamente:





Dar órdenes. Teniendo seleccionado a uno de tus equipos, –Alpha, por ejemplo– elige una posición y, en lugar de ordenar a tu comando seleccionado que avance, presiona y mantén el botón derecho del ratón. En el menú contextual selecciona a Bravo o a Charlie, –el equipo activo por defecto es el que da la orden– y después suelta el botón para que avance hasta la posición indicada.

El relevo. Si quieres enviar a la unidad que dio la orden, alpha en este ejemplo, a la posición de la unidad en movimiento, presiona rápidamente el tabulador y repite paso anterior para que Alpha alcance a Bravo.

Cancelar órdenes. Recuerda que, si te has equivocado, puedes cancelar una orden pulsando rápidamente la barra espaciadora. Tampoco olvides que procesar las órdenes tarda unos segundos. No marees a tu equipo o lo expondrás a un grave peligro.

Coberturas



Esquinas. Ofrecen una cobertura inmejorable, con el inconveniente de que sólo dos de tus hombres podrán realizar fuego desde ese mismo lugar. Además, en ocasiones no podrás lanzar granadas hacia posiciones frontales.



Cobertura sólida. Son muros de ladrillo y pilas de sacos terreros. No pueden ser destruidos, no limitan tu capacidad de respuesta de fuego y cubren frente a todo tipo de fuego.



Cobertura destructible. Algunos vehículos, como coches y carros también pueden servir de cobertura, con el inconveniente de que el armamento pesado puede hacer estallar nuestro parapeto y dejarnos al decubierto. Mejor si ya no pueden estallar.

Posición elevada. Al estar subido en un ático o edificio, nuestros disparos ignoran toda la cobertura enemiga y además ofrece buena protección contra todo tipo de protección. Si puedes situarte en una posición elevada, no lo dudes, es la mejor opción.

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.



ANKH
Atraviesa el desierto



Hasta que no consigas una brújula no podrás adentrarte en lo más profundo del desierto. Encontrarás una en el fondo del Nilo, cuando caigas al agua en pleno viaje con el barquero, pero está estropeada y tendrás que hacer algo para ponerla a punto. Ve hasta el puesto del sastre cegato en el bazar y habla con él para que te confíe las tijeras melladas. Con ellas vuelve a la orilla del Nilo y afílalas con una piedra que encontrarás por allí cerca. Devuélveselas al sastre y éste te regalará una aguja maldita, que podrás usar sobre la brújula estropeada. Ya tienes una brújula en perfecto estado, y ahora podrás volver al desierto y continuar tu camino.



CRASHDAY
Consigue más coches

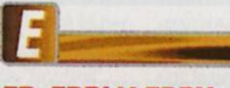
Por suerte para ti, hay un montón más de coches con los que chocar. Ganando determinadas pruebas, podrás conseguir cualquiera de estos vehículos extra. Te decimos con cuales a continuación y los coches que se desbloquean:

- **Apachee 200X:** Finales en el Grupo A
- **Bornbad GT90:** Profesionales en el Grupo B
- **Buster GSt:** Amateurs en el Grupo B
- **Firespitter RS:** Profesionales en el Grupo A
- **Incubator V12:** Al ganar The Final Fight
- **Ironhorze V8:** Profesionales Grupo B
- **Pick'Em'Up V8:** Al ganar Profesionales Grupo A
- **The Wrecker:** Finales en el Grupo A



También hay armas extra y, por supuesto, pruebas que ganar para obtener alguna de estas armas:

- **Minigun:** Amateurs del Grupo B
- **Misiles:** Profesionales del Grupo A
- **Misiles Dobles:** Profesionales del Grupo B



ED, EDD' N EDDY: THE MISEDVENTURES
El final tiene premio

Completar la aventura de estos tres gamberros tiene un merecido premio que te pondrá las cosas más fáciles para el futuro. Consigue completar el juego recogiendo todos los caramelos y desbloquearás las ventajas de "Sigilo ilimitado", "Daño ilimitado" y "Carrera Rápida" para las siguientes partidas.





FIFA 06
Cambiar de balón

Hace unos meses te decíamos cuáles eran los numerosos métodos de ganar puntos en este juegazo de fútbol y ahora que estás forrado y no sabes qué hacer con ellos, vamos a ofrecerte unos cuantos modos de gastarlos en la tienda FIFA:

- **Efectos de sonido divertidos:** 500 puntos
- **Balón azul genérico:** 750 puntos
- **Balón marrón genérico:** 750 puntos
- **Balón dorado genérico:** 750 puntos
- **Balón gris genérico:** 750 puntos
- **Balón naranja genérico:** 750 puntos
- **Balón rojo genérico:** 750 puntos
- **Balón plateado genérico:** 750 puntos
- **Balón amarillo genérico:** 750 puntos
- **Conjunto 1 de estadio:** 750 puntos
- **Conjunto 2 de estadio:** 1000 puntos
- **Conjunto 3 de estadio:** 1250 puntos
- **Conjunto 4 de estadio:** 1500 puntos
- **Cámara aérea:** 1000 puntos
- **Conjunto 1 de celebraciones de jugadores:** 1500 puntos
- **Conjunto 2 de celebraciones de jugadores:** 1750 puntos

EL TRUCO DEL MES





OBLIVION
Un Tamriel más asequible

Tanto por hacer, tanto por conocer y recorrer, y tantos peligros y obstáculos por superar... que corres el peligro de rendirte antes de llegar al final. En lugar de desesperarte y abandonar la épica aventura que tiene lugar en el mundo de Tamriel, siempre tienes la opción de ponerte las cosas un poquito más fáciles a la hora de cerrar las puertas deOblivion. En primer lugar, activa la consola pulsando la tecla [°]. Ahora repasa la lista de códigos que te afrecemos a continuación y teclea aquel cuyo resultado prefieras obtener como ayuda:

- tgm: Modo dios
- lock [1-100]: Cierra una puerta o un cofre con el nivel de cerradura que le indiques
- help: Muestra una lista con todo los comandos de ayuda
- unlock: Abre una puerta o un cofre
- kill: Muere el NPC seleccionado. Cuidado, si no hay nadie seleccionado, mueres tú
- tcl: No "clipping"
- modpcs [skill], [number]: Añadirá la cantidad de puntos que incluyas para el valor [number] a la habilidad [skill] indicada
- modpca [attribute], [number]: Añadirá la cantidad de puntos que incluyas para el valor [number] al atributo [attribute] indicado

FINAL CONQUEST
Y aún hay más

Algunos códigos se nos habían quedado fuera del truco que publicamos hace unos números, y resulta que son bastante interesantes. No te olvides de, en primer lugar, pulsar [Intro] durante el juego para que aparezca la ventana en la que podrás teclear:



- **recharge:** Recargar las habilidades y poderes de tus colonias
- **killemall:** Eliminar a todos los enemigos
- **healemall:** Reestablece la salud de todas tus unidades.

EL JUEGO DEL MES
ECHELON WIND WARRIORS
Objetivos superados

Durante el juego, puedes activar la consola pulsando la tecla [°]. Ahora tendrás estos dos códigos a tu disposición, teclea cualquiera:

- srv_hero 1: Modo dios
- srv_success 1: Todos los objetivos cumplidos y terminas la misión pulsando [Esc]



H

HEROES OF THE PACIFIC

Nuevos aviones

Completa estas misiones en cualquier nivel de dificultad para desbloquear más aviones. Los aviones japoneses no pueden ser usados en los modos de Misión o Campaña hasta que completes el modo Campaña por primera vez.



- **Coral Sea: Scratch One Flat Top:** PBY-5 Catalina
- **Coral Sea: Torpedo Practice:** SBD-2 Dauntless y A6M2-N Rufe
- **Gilbert Islands: Million Men:** B6N1 Jill
- **Gilbert Islands: Recon:** Ki-102A Randy
- **Guadalcanal: Strike:** B-26B Marauder y Ki-61-1A Tony
- **Guadalcanal: Tokyo Express:** H8K Emily
- **Iwo Jima: Kamikazes:** B-25G Mitchell
- **Iwo Jima: Landing:** F8F Bearcat
- **Iwo Jima: Raise the Flag:** J7W Shinden
- **Marianas: Revenge:** Ki-84-1A Frank
- **Marianas: Usurper:** F6F-3 Hellcat
- **Marshall Islands: Rescue Pilots:** TBD-1 Devastator y J7M2 Jack
- **Midway: Defend Midway:** TBF-1 Avenger
- **Midway: Mikuma:** P-38D Lightning
- **Pearl Harbor: Surprise Attack:** A6M2 Zero y B5M1Kate
- **Philippines: Samar Sea:** D4Y2 Judy
- **Philippines: Steal Prototype:** Me262
- **Wake: Combat Air Patrol:** F4F-3 Wildcat y F1M Pete
- **Wake: Evacuate Admiral:** F4U-1 Corsair y D3A1 Val
- **Wake: Wake Up:** G4M2 Betty



LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS

Negocios boyantes

Con la nueva expansión de «Los Sims 2» tienes nuevas posibilida-



des de triunfar con tus Sims, especialmente si usas algún truco.

Pulsa **[Ctrl]** + **[Shift]** + **[C]** mientras juegas e introduce uno de estos códigos, respetando mayúsculas y minúsculas:

- **Kaching:** 1000 simoleones
- **motherlode:** 50.000 simoleones
- **deleteAllCharacters:** Elimina a todos los Sims (debes estar en la vista de Barrio)
- **moveObjects [on/off]:** Permite mover y borrar objetos en los modos Comprar y Construir, y sin las limitaciones habituales
- **aging [on/off]:** Tus Sims no envejecen
- **help:** Lista los comandos disponibles
- **help [comando]:** Ayuda sobre el comando indicado



ONIMUSHA 3

Eficacia recompensada

Si eres el mejor, recibirás tu premio. Hay toda una serie de recompensas en «Onimusha 3» para cada una de tus cualidades como guerrero. Unas son más fáciles que otras, pero todas son alcanzables si pones el empeño suficiente. ¡A por ellas!



- **Valor:** Completa el juego sin salvar la partida
- **Crítico:** Acaba con el 40% de tus enemigos mediante críticos
- **Defensa:** Recibe un daño inferior a 5.120
- **Ataque:** Acaba con más de 3.000 enemigos
- **Explorador:** Encuentra los 23 cofres Tengu
- **Velocidad:** Termina el juego en menos de 5 horas

De todos modos, si las cosas te resultan menos sencillas de lo que creías y no eres tan ambicioso como para aspirar a ser el mejor, tienes un recurso a tu alcance. Si has empezado el juego en nivel normal y te dejas matar un par de veces, la partida cambiará a nivel fácil.

Q

QUAKE 4

Mejora tus armas

Este juegazo de acción tiene decenas de trucos y en este caso te ofrecemos todas las mejoras para las armas. Ten en cuenta que para que se te añadan, debes tener el arma base, que puedes conseguir en el juego por los medios normales o bien introduciendo en la consola el código **"give all"**.

Para activar la consola, debes pulsar **[Ctrl]** + **[Alt]** + **[°]**. Ahora utiliza el siguiente comando con la lista de objetos que te detallamos a continuación:



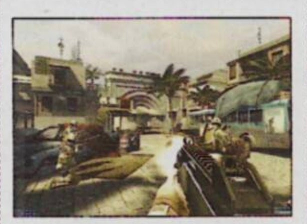
- **spawn** [más el nombre del weaponmod]
- **weaponmod_hyperblaster_bounce1**
- **weaponmod_lightninggun_chain**
- **weaponmod_machinegun_ammo**
- **weaponmod_nailgun_ammo**
- **weaponmod_nailgun_power**
- **weaponmod_nailgun_rof**
- **weaponmod_nailgun_seek**
- **weaponmod_railgun_penetrate**
- **weaponmod_rocketlauncher_burst**
- **weaponmod_rocketlauncher_homing**
- **weaponmod_shotgun_ammo**



RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Todas las fases

Para tener a tu alcance todas las fases del juego tendrás que ser valiente y modificar un fichero. Localiza la carpeta **"Rainbow Six Lockdown\data\save"** y busca el fichero **"lockdown.pro"**. Haz una copia de seguridad y edita el original con el Bloc de Notas. Allí verás las misiones del juego y los valores **"completedNormal = "0""** y **"completedChallenge = "0""**.



Solamente te queda cambiar los ceros por un **"1"** en las fases a desbloquear, guardar el fichero y arrancar el juego.

EL TRUCO DEL LECTOR

EL PADRINO

Nadie te verá



Si no te ven, es que no estás allí. Y si no estás allí... ¿Quién podrá culparte de nada? Facilítate a ti mismo tu carrera como mafioso con este sencillo truco cortesía de uno de nuestros lectores, y que te hará invisible. Es tan simple como teclear "holiday inn" durante el juego. Y ya no estás...

Pero si prefieres los códigos de toda la vida y sus ventajas, también te los traemos. Pulsa [Esc] para ir al menú de Pausa y teclea:

- **cuneo: 5.000 dólares**
- **corleone: Salud a tope**
- **stracci: Munición a tope**
- **tattaglia: Películas desbloqueadas**

Jey Key Ferrer



TORINO 2006

Dificultad extrema



Tal vez eres tan rematadamente bueno en los campeonatos de deportes de invierno que los desafíos normales del juego te resultan insuficientes. No hay problema, si terminas primero posición en los quince eventos del juego aparecerá el nivel de dificultad extrema.

Además, un comienzo perfecto en la prueba de bobsleigh te recompensará desbloqueando otro extra, el Jamaica Special.

TYCOON CITY: NEW YORK

Dinero para construir



Ahora sí que tendrás Nueva York a tus pies, gracias a estos trucos que acabarán con tus problemas financieros como gestor de la Gran Manzana. Utiliza una de estas dos combinaciones de teclas:

- **[Ctrl] + [Alt] + [C]:** 1.000.000 de dólares
- **[Ctrl] + [Alt] + [A]:** Aumenta la población en 10.000





Juegos de cine ¿VERLOS? ¡MEJOR VÍVELOS!

¿Los juegos de ordenador se parecen cada vez más al cine? ¡Fuera topicazos! Muchos de ellos ya son mejores que películas. ¿Por qué conformarte con atiborrarte de palomitas frente a la pantalla, si tú mismo puedes convertirte en el protagonista?

ACCIÓN DIGNA DE UN ÓSCAR

Tienen carisma, son espectaculares y no te dejan ni un segundo de respiro. ¡Te harán botar del asiento!





Tomb Raider Legend

- Estudio/Compañía: Crystal Dynamics/Eidos
- Distribuidor: Proein ➲ Año: 2006
- Comentado MM: 136 ➲ Puntuación MM: 94

¡Cómo la echamos de menos!, pero Lara Croft ha regresado a lo grande, como en sus orígenes: de nuevo tendrá que explorar templos antiguos y civilizaciones perdidas, además de resolver puzzles basados en los movimientos atléticos, las palancas o el empuje de rocas, como en el juego original que la convirtió en mito. Para realizar este «Tomb Raider Legend» Eidos ha contratado al creador de Lara Croft, Toby Gard. El juego, además, tiene una tecnología a la última.

Infomanía

➲ Género: Aventura/acción ➲ Género cinematográfico: Aventuras ➲ Recuerda las películas de: Indiana Jones, Tomb Raider I y II ➲ Tipo de protagonista: Arqueóloga aventurera ➲ Ambientación: Junglas, templos perdidos ➲ Multijugador: No

Prince of Persia Las Dos Coronas



- Estudio/Compañía: Ubisoft Montreal
- Distrib.: UbiSoft ➲ Año: 2005
- Com. MM: 131 ➲ Punt. MM: 94

El último capítulo de la "Trilogía de Las Arenas" es también el mejor. A los movimientos acrobáticos y combates se suman un doble del príncipe, opuesto a él, el sigilo y las carreras de cuádrigas.

Infomanía

➲ Género: Aventura/acción ➲ Género cinematográfico: Aventuras ➲ Recuerda a las películas: Simbad y la Princesa, La Momia ➲ Tipo de protagonista: Príncipe aventurero ➲ Ambientación: Ciudades y palacios de las Mil y una Noche ➲ Multijugador: No

The Matrix Path of Neo



- Estudio/Compañía: Shiny Entertainment
- Distribuidor: Atari ➲ Año: 2005
- Comentado MM: 132 ➲ Puntuación MM: 75

Revive las escenas más impactantes de las tres películas de Matrix, en el papel del protagonista, Neo, al que debes guiar para convertirse en el Elegido. Combates con armas de fuego y lucha cuerpo a cuerpo, nuevas escenas con guión de los hermanos Wachowski y un final alternativo.

Infomanía

➲ Género: Aventura/acción
➲ Género cinematográfico: Ciencia-ficción
➲ Recuerda a: Basado en la Trilogía Matrix
➲ Tipo de protagonista: Héroe abnegado
➲ Ambientación: Urbana, mundo alienígena
➲ Multijugador: No

Peter Jackson's King Kong



- Estudio/Compañía: Ubisoft Montpellier
- Distribuidor: UbiSoft ➲ Año: 2005
- Comentado MM: 131 ➲ Puntuación MM: 90

Ponte en la piel de Jack Driscoll, el guionista enamorado de la chica, y del propio Kong para revivir la película con un argumento completamente diferente. Peter Jackson ha participado en el desarrollo y se nota. Sobre todo en las espectaculares peleas con los dinosaurios, perfectamente coreografiadas.

Infomanía

➲ Género: Aventura ➲ Género cinematográfico: Aventuras ➲ Recuerda a: Está basado en la película King Kong ➲ Tipo de protagonista: Héroe abnegado, bestia cabreada de 15 metros ➲ Ambientación: Jungla, Nueva York años 30 ➲ Multijugador: No

El cine y los videojuegos siempre han ido de la mano. Claro que antes esa relación sólo era en un sentido: las películas se convertían en videojuegos, pero a nadie se le ocurría que un juego de Spectrum, de Amiga, o de Super Nintendo pudiera parecerse a una película...

A principios de los ochenta, compañías como US. Gold, Atari u Ocean monopolizaban las adaptaciones a videojuegos de los filmes de la época, como "La Guerra de Las Galaxias", "E.T.", "Rambo", "Robocop"... pero casi siempre eran matamarcianos o plataformas. Tampoco se podía pedir mucho más con las máquinas de la época.

LOS PRIMEROS INTENTOS

Estaba claro que para crear juegos de cine eran necesarias más potencia y memoria, algo que sólo podía aportar el PC. Además, se echaban en faltan algunos elementos claves en las películas, ▸▸

CONVERSIONES AL ESTILO CLÁSICO

Los juegos de la comparativa intentan emular la espectacularidad del cine, pero directamente llevan las pelis al PC:

» LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II. Se trata de un estupendo juego de estrategia que reúne la película y el libro en dos nuevas campañas.

» HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO. Acción y aventura con minijuegos, secretos y, por supuesto, magia.

» LAS CRÓNICAS DE NARNIA. Un juego de acción con gráficos impactantes y una jugabilidad muy ajustada.

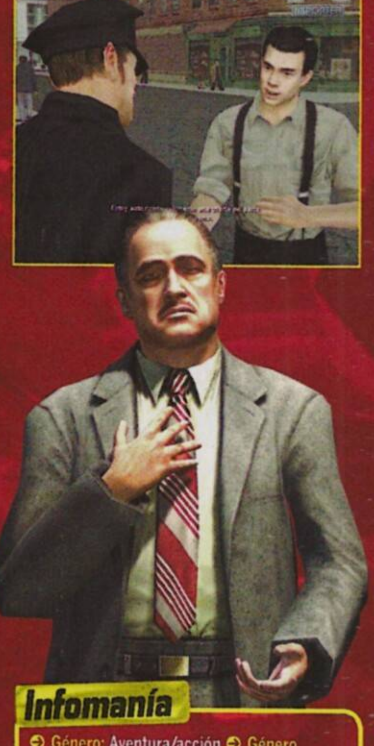


AVENTURA, TIROS Y COCHES

Si te apetece robar y conducir coches (o caballos) por toda la ciudad mientras cumples misiones, no busques más...







El Padrino

- Estudio/Compañía: EA
- Distribuidor: EA España · Año: 2006
- Comentado MM: 134 · Puntuación MM: 92

Tras el éxito de «Mafia» y la saga «G.T.A.», EA ha querido probar en suerte en el subgénero de las aventuras de conducción, con un juego inspirado en la famosa película "El Padrino". Encarnas a un gángster de tercera que tiene que ir subiendo en la Familia por medio de la extorsión o la negociación. Puedes conducir libremente por toda la ciudad de Nueva York y explorar los establecimientos para hacerte con los negocios ilegales y las tapaderas, robar bancos y echar al resto de familias que intentan quedarse con toda la ciudad.

Infomanía
Género: Aventura/acción · Género cinematográfico: Cine de gángsters · Recuerda a: Trilogía El Padrino, Uno de los Nuestros · Tipo de protagonista: Mafioso · Ambientación: Nueva York entre los años 1945 y 1955 · Multijugador: No

Grand Theft Auto San Andreas

- Estudio/Compañía: Rockstar
- Distribuidor: Take 2 · Año: 2005
- Comentado MM: 126 · Puntuación MM: 95

Recorre tres ciudades de EE.UU. en los 90 sobreviviendo en las calles, sin dinero y sin amigos. Puedes meterte en una banda y cumplir misiones para ella, o llevar una vida honrada como taxista o repartidor.

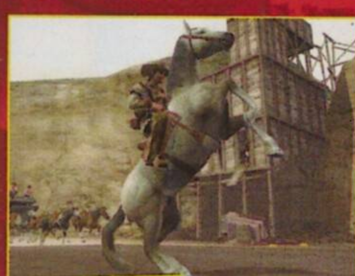


Infomanía
Género: Aventura/acción/rol · Género cinematográfico: Películas de bandas callejeras · Recuerda a: Miami Vice · Tipo de protagonista: Pandillero · Ambientación: Los Ángeles, San Francisco, Las Vegas (ficticios) Principios de los 90 · Multijugador: No

Gun

- Estudio/Compañía: Beenox/Neversoft/Activision
- Distribuidor: Activision · Año: 2005
- Comentado MM: 132 · Puntuación MM: 89

Colton White es un trampero que busca venganza por la muerte de su padre. Emprendes un recorrido por el Lejano Oeste, por el que te puedes mover libremente y a caballo. El juego incluye varias ciudades del Oeste Americano y, mientras sigue el rastro a los asesinos y cumple misiones para el Pony Express, puedes dedicarte a buscar oro o convertirte en cazarrecompensas.

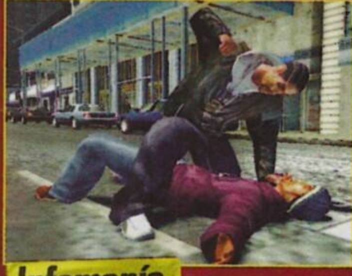


Infomanía
Género: Aventura/acción/rol · Género cinematográfico: Películas del Oeste · Recuerda a: Río de Sangre, Las Aventuras de Jeremiah Jonson, Silverado · Tipo de protagonista: Trampero Ambientación: Oeste Americano · Multijugador: No

True Crime New York City

- Estudio/Compañía: Luxoflux/Aspyr
- Distribuidor: Nobilis · Año: 2006
- Aún no comentado en Micromanía

Cómo crees que reaccionaría un policía que no confía en la Ley? Ahora tienes la oportunidad de comprobarlo con «True Crime», convirtiéndote en un agente que busca a los asesinos de su mentor. El juego se adapta a tus acciones buenas o malas y está repleto de acción con persecuciones y tiros.



Infomanía
Género: Acción · Género cinematográfico: Policiaco · Recuerda a: Policías de Nueva York y Training Day · Tipo de protagonista: Policía (poli malo) · Ambientación: Nueva York · Multijugador: No

UWE BOLL: EN EL OJO DEL HURACÁN



Este director y productor alemán se ha hecho millonario comprando los derechos de un buen puñado de videojuegos que después ha convertido en películas y, para ser sinceros, son bastante malas. Muchos jugadores han comenzado a crear páginas web y firmar peticiones para que este señor deje a los videojuegos en paz...

PELÍCULAS DE UWE BOLL ESTRENADAS: House of the Dead, Alone in the Dark, BloodRayne.

PELÍCULAS EN PROYECTO: Far Cry, In the Name of the King (a Dungeon Siege Tale), Postal, Hunter, Fear Effect.

Hace una década, ni en sus sueños más ambiciosos los videojuegos podían igualar al cine. Pero ahora todo ha cambiado...

▸▸ como el argumento y los diálogos. El género que mejor cumplía estos requisitos era la aventura. «Indiana Jones y la Última Cruzada», de LucasArts (1.989) consiguió crear un estilo cinematográfico nunca visto gracias a la música, las perspectivas cinematográficas, las escenas intermedias, los brillantes diálogos y, aún más importante, escenas que iban más allá de la película. Enseguida surgieron verdaderas películas en miniatura con guiones geniales: «Monkey Island», «Day

EL LADO MÁS SALVAJE

Sangre, tensión y adrenalina fluyendo a partes iguales por los poros de los protagonistas... La acción más trepidante del cine puedes vivirla en un PC.









BloodRayne 2

- Estudio/Compañía: Terminal Reality/Majesco
- Distribuidor: THQ
- Año: 2005
- Comentado MM: 135
- Puntuación MM: **83**

El gore, los vampiros y los trajes ajustados de cuero son una mezcla no apta para todos los públicos, pero si te atrae el cóctel «BloodRayne 2» colmará tus exigencias. El argumento culebronero -bueno, cambiando los Manuel Pablo José por vampiros y mediovampiros- es lo de menos; aquí de lo que se trata es de salvar al mundo de los chupasangre usando todo tipo de combos, golpes finales y superpoderes. Si jugaste a la primera parte verás que la calidad gráfica es ahora muy superior y que las peleas son mucho más divertidas.

Infomanía

- Género: Acción
- Género cinematográfico: Terror
- Recuerda a: Blade, Van Helsing, Underworld
- Tipo de protagonista: Medio vampiresa
- Ambientación: Ciudad moderna
- Multijugador: No

Call of Cthulhu

- Estudio/Compañía: Headfirst/Bethesda
- Distribuidor: UbiSoft
- Año: 2006
- Comentado MM: 136
- Puntuación MM: **85**

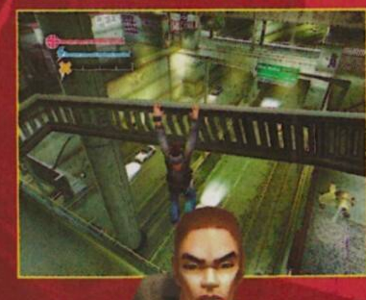
Se trata de una original aventura con toques de acción inspirada en los relatos de terror del famoso autor Howard Phillips Lovecraft. Prescinde de un interfaz gráfico, así que apuntas a ojo y sabes si estás herido cuando el personaje sangra o cojea. El nivel de locura se refleja con distintos efectos e influye en la jugabilidad. Una pena que esté en inglés...



Infomanía

- Género: Aventura/acción
- Género cinematográfico: Terror
- Recuerda a: Posesión Infernal, El Ejército de las Tinieblas.
- Tipo de protagonista: Investigador privado
- Ambientación: Innsmouth años 20
- Multijugador: No





Getting Up

- Estudio/Compañía: Atari
- Distribuidor: Atari
- Año: 2006
- Comentado MM: 136
- Puntuación MM: **78**

Eres un grafitero que debe hacer malabarismos, saltar y colgarse con precisión para llegar a los lugares más inverosímiles de la ciudad, en donde grabar tus grafitis, esquivando a la policía y a las bandas rivales. Si además aprovechas para desvelar los chanchullos del corrupto alcalde, pues todos contentos.

Infomanía

- Género: Acción/aventura
- Género cinematográfico: Películas de Bandas callejeras
- Recuerda a: The Warriors
- Tipo de protagonista: Rebelde sin causa
- Ambientación: Ciudad moderna
- Multijugador: No

of the Tentacle», «Grim Fandango», «Space Quest», «Broken Sword»... Con la llegada del CD-ROM, que permitía incluir a actores reales grabados en vídeo, se acuñó el término "películas interactivas" en juegos como «Phantasmagoria» o «Black Dahlia». Además, actores de la talla de Christopher Walken, Dennis Hopper, Christopher Lloyd o Donald Sutherland aparecían en el reparto. Pero nadie brilló más que la saga «Wing Commander» (1.994), un simulador espacial que reunió a actores célebres como Mark Hamill, John Rhys-Davies y Malcom McDowell, entre otros.

LA REVOLUCIÓN

Algunas de las películas interactivas dejaron huella, pero faltaba algo esencial en el cine: la acción y los movimientos de cámara. Eso fue lo que aportaron los gráficos en 3D. Pioneros como «Alone in the Dark» (1.992) y «Resident Evil» (1.996) añadieron el terror y la ten- ▶▶

Y ADEMÁS

Onimusha 3 Demon Siege

- Estudio/Compañía: Capcom
- Distribuidor: UbiSoft
- Año: 2006
- Comentado MM: 136
- Puntuación MM: **76**

Estupendo juego de acción a la japonesa en donde los samurais luchan contra los demonios en el Japón medieval, aunque algunas fases se trasladan al París actual. Manejas dos personajes, uno de ellos el famoso actor Jean Reno.



Advent Rising

- Estudio/Compañía: Majesco
- Distribuidor: THQ
- Año: 2006
- Aún no comentado en Micromanía

Aventura de ciencia-ficción cuyo guión corre a cargo del escritor Orson Scott Card, autor de "El Juego de Ender". Te encuentras en mitad de una guerra de facciones y tendrás que combatir y pilotar vehículos para sobrevivir.

ELIGE TU JUEGO DE CINE

	LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND	PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS	THE MATRIX PATH OF NEO	PETER JACKSON'S KING KONG	EL PADRINO
GENERO	Aventura/acción	Aventura/acción	Acción	Acción	Aventura/acción
PRECIO	44,95 €	44,95 €	39,99 €	19,95 €	49,95 €
AÑO	2006	2005	2005	2005	2006
PEGI/ADESE	12+	16+, violencia	16+, violencia	12+, violencia	18+, violencia, lenguaje soez
COMPAÑÍA/ DISTRIBUIDOR	Crystal Dynamics/ Eidos/Proein	Ubisoft Montreal/ Ubisoft España	Shiny/Atari	Ubisoft/Ubisoft España	EA/EA España
INFORMACIÓN	www.tombraider.com	www.princeof persiagame.com	www.atari.com/ thematrixpathofneo/	www.kingkonggame.com	www.elpadrino.es
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 64 MB, 9,9 GB disco duro	Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 64 MB, 1,5 GB disco duro	Pentium III 2 GHz, 512 MB, Tarjeta 3D 64 MB, 6 GB disco duro	Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 64 MB, 1,5 GB disco duro	Pentium III 1,4 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 64 MB, 5 GB disco duro
IDIOMA	Español (textos y voces)	Español (textos y voces)	Español (textos y voces)	Español (textos y voces)	Español (textos y voces)
GÉNERO CINEMATOGRÁFICO	Aventuras	Aventuras	Ciencia ficción	Aventuras	Cine de gángsters
RECUERDA A	Indiana Jones, Tomb Raider I y II	Simbad y la Princesa, La Momia	Trilogía de Matrix	King Kong	Trilogía El Padrino, Uno de los Nuestros
AMBIENTACIÓN	Junglas, templos perdidos	Ciudades y palacios Las Mil y una Noche	Ambiente urbano, mundo alienígena	Jungla, Nueva York años 30	Nueva York 1945-1955
PERSPECTIVA	Tercera persona	Tercera persona	Tercera persona	Primera/Tercera Persona	Tercera Persona
DESARROLLO	Lineal	Lineal	Lineal	Lineal	Abierto
TIPO DE PROTAGONISTA	Arqueóloga aventurera	Príncipe aventurero	Héroe abnegado	Héroe abnegado, Bestia de 15 metros	Mafioso
COPROTAGONISTAS	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
IMPORTANCIA DEL ARGUMENTO	Moderada	Escasa	Elevada	Escasa	Muy elevada
CANTIDAD DE DIÁLOGOS	Moderada	Escasa	Muchos	Moderada	Elevada
PRESENCIA DE SCRIPTS	Escasos	Moderada	Elevada	Muy elevada	Abundante
CONTROL RECOMENDADO	Teclado/gamepad	Teclado/gamepad	Teclado/gamepad	Teclado y ratón	Teclado, ratón
ENFOQUE	Individual	Individual	Individual	Individual	Individual
DIFICULTAD	Media	Media	Media	Moderada	Media
TIEMPO DE APRENDIZAJE	15 minutos	10 minutos	15 minutos	10 minutos	15 minutos
USO DE VEHÍCULOS	Sí	Sí	No	No	Sí
NÚMERO DE ARMAS	6	10	19	6	Más de una docena
NÚMERO DE NIVELES (MISIONES)	8 (escenarios)	47	33	42	45
MODOS DE JUEGO INDIVIDUAL	2	1	1	1	1
MODOS MULTIJUGADOR	No	No	No	No	No
DURACIÓN	Días	Días	Días	10-12 horas	Días
JUGADORES MULTIJUGADOR	No	No	No	No	No
AMBIENTACIÓN CINEMATOGRÁFICA	8	8	10	9	9
REALISMO DE LOS PERSONAJES	8	7	9	8	8
CALIDAD GRÁFICA	9	8	8	8	8
CALIDAD SONORA	8	8	9	8	8
JUGABILIDAD	8	9	7	8	8
CALIDAD/PRECIO	8	8	8	9	8

▶▶ sión utilizando primeros planos, música inquietante y cambios bruscos de la cámara. Aún más importante, dejaban claro que ya no era necesario utilizar a actores reales para hacernos creer que estábamos dentro de una película. La culminación de esta evolución la tenemos en «El Padrino», en el que los actores reales han puesto la voz a los actores virtuales.

Los juegos actuales ya no requieren actores reales para conseguir un aspecto de cine. ¡Los actores virtuales los han sustituido!

Juegos como los de la saga «Max Payne», los «Brothers in Arms», o la trilogía de «Prince of Persia» poseen un diseño similar al de una superproducción cinematográfica –con storyboards, personajes, perspectivas y técnicas propias del cine– con la única diferencia de que te convierten en el protagonista absoluto de la acción.

CINEASTAS Y VIDEOJUEGOS

La última tendencia de esta apasionante fusión es la de los cineastas aficionados a los videojuegos. Aquellos niños que jugaron en las recreativas y las consolas de 8 y 16 bits hoy superan la treintena y son ejecutivos, médicos, profesores... o cineastas. Los hermanos Wachowski, directores de la saga de "Matrix", o

Aquí te presentamos la cartelera, todos los estrenos de éxito de la acción más cinematográfica que podrá verse en las principales pantallas de PC. Verás que el reparto de personajes y características es sensacional.

GTA SAN ANDREAS	GUN	TRUE CRIME NEW YORK CITY	BLOODRAYNE 2	CALL OF CTHULHU	MARK ECKO'S GETTING UP
Aventura/acción/rol	Aventura/acción/rol	Aventura/acción	Acción	Aventura/Acción	Acción
29,95 €	29,95 €	39,99 €	39,95 €	19,95 €	39,99 €
2005	2005	2006	2006	2006	2006
18+ violencia, lenguaje soez	18+, violencia	18+ violencia, lenguaje soez, drogas	18+, violencia	16+, violencia, terror	16+, violencia, lenguaje soez
Rockstar/Take 2	Neversoft/Activision	Luxoflux/Aspyr/Nobilis	Terminal Reality/ Majesco/THQ	Headfirst/Bethesda/ Ubisoft España	Atari
www.sanandreas -eljuego.com	www.gunthegame.com	www.truegame.com	www.bloodrayne2.com	www.callofcthulhu.com	www.atari.com/gettingup
Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 64 MB, 3,6 GB disco duro	Pentium III 1,8 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 32 MB, 2,8 GB disco duro	Pentium III 1,5 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 64 MB, 2,7 GB disco duro	Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 32 MB, 500 MB disco duro	Pentium III 800 MHz, 256 MB, Tarjeta 3D 64 MB, 2 GB disco duro	Pentium 4 1,8 GHz, 512 MB, Tarjeta 3D 64 MB, 3 GB disco duro
Español (texto) e inglés (voces)	Español (texto) e inglés (voces)	Español (texto) e inglés (voces)	Español (texto) e inglés (voces)	Inglés (textos y voces)	Español (textos y voces)
Películas de bandas callejeras	Películas del Oeste	Policíaco	Terror	Terror	Películas de bandas callejeras
Arma Letal, Miami Vice, Casino	Río de Sangre, Las Aventuras de Jeremiah Johnson	Policías de Nueva York	Van Helsing, Blade	Posesión Infernal	The Warriors (Los Amos de la Noche)
Los Ángeles, San Francisco, Las Vegas (ficticios). Principios de los 90.	Oeste Americano	Nueva York	Ciudad moderna	Innsmouth, años 20	Ciudad moderna
Tercera Persona	Tercera Persona	Tercera Persona	Tercera Persona	Primera Persona	Tercera Persona
Abierto	Abierto	Abierto	Lineal	Lineal	Abierto
Pandillero	Trampero	Policía	Medio vampiresa	Investigador privado	Rebelde sin causa
No	No	No	No	No	No
Muy elevada	Moderada	Moderada	Escasa	Elevada	Escasa
Elevada	Elevada	Moderada	Escasa	Elevada	Escasa
Abundante	Abundante	Moderada	Escasa	Escasa	Escasa
Teclado y ratón	Gamepad	Teclado/Gamepad	Gamepad	Teclado y ratón	Gamepad
Individual	Individual	Individual	Individual	Individual	Individual
Elevada	Moderada	Media	Moderada	Moderada	Media
15 minutos	20 minutos	15 minutos	15 minutos	10 minutos	15 minutos
Sí	Sí (caballos)	Sí	No	No	No
35	20			Más de 10	Cuerpo a cuerpo, bote de pintura
169 (misiones)	25	38	31	16	11
1	1	1	1	1	1
No	No	No	No	No	No
Semanas	Días	Días	10 horas	Días	Días
No	No	No	No	No	No
9	8	8	7	8	7
8	7	8	7	7	7
8	7	8	8	8	7
9	8	8	7	7	8
10	8	8	7	8	7
10	8	8	7	9	7

Antes las compañías de soft competían por adquirir los derechos de una peli. Ahora, las productoras de cine compiten por los juegos

Peter Jackson, director de "El Señor de los Anillos" y "King Kong", se confiesan entusiastas seguidores de los videojuegos y no han dudado en implicarse en la creación de los juegos de sus películas, ofreciendo consejos o "prestando" a sus actores para rodar nuevas escenas para el juego, o poner las voces a los personajes. El resultado es que, hoy en día, los videojuegos pueden mirarse cara a cara con el cine sin bajar la vista. ¿Acaso llegarán a superarlo en breve? ■ J.A.P.

NUESTROS FAVORITOS

Si ya es difícil elegir tu película favorita... ¡imás quedarse con unos pocos juegos! Nosotros lo hemos intentado, no sin pocas discusiones, y nos quedamos con estos.

G.T.A SAN ANDREAS: Todos intentan imitarle pero nadie es capaz de superarlo. Inmenso, polémico, desafiante y crudamente real. Uno de los mejores juegos de los últimos años.

TOMB RAIDER LEGEND: Recuerda, más que nunca, a la genial primera entrega. Emocionante, repleto de desafíos y gráficamente imponente. Por fin vemos una Lara puesta al día pero fiel a sí misma.

PRINCE OF PERSIA. LAS DOS CORONAS: Tan pronto estás saltando de columna en columna como pegando mandobles, atacando con sigilo o conduciendo cuádrigas. ¡Imposible aburrirse!

Y PARA EL FUTURO...

Como dicen los artistas, "el show debe continuar" y el dicho también se cumple para el PC, porque ya están casi a punto un buen puñado de títulos muy cinematográficos.







Scarface

➲ Estudio/Compañía: Radical Entertainment
➲ Distribuidor: Vivendi ➲ Lanzamiento: 2006

Nos tenían completamente engañados. Resulta que Tony Montana no murió en la película y ahora tienes que ayudarle a recuperar su imperio mafioso, partiendo desde cero.

Un nuevo candidato a superar a «G.T.A. San Andreas» con novedades como el modo Furia Ciega, o la posibilidad de contratar a sicarios para que te hagan el trabajo sucio. Violencia, lujo y bellezas... Y se acabó eso de patearse la ciudad, ahora llamas a uno de los tuyos y se presenta allí con una limusina.

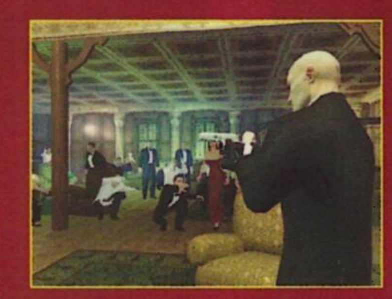


Infomanía
➲ Género: Aventura/acción
➲ Género cinematográfico: Películas de gángsters
➲ Recuerda a: El Precio del Poder
➲ Ambientación: Miami años 80
➲ www.scarfacegame.com

Hitman Blood Money

➲ Estudio/Compañía: Io Interactive/EIDOS
➲ Distribuidor: Proein ➲ Lanzamiento: Junio 2006

El cuarto capítulo de la saga del asesino más frío y metódico llegará cargado de novedades: una tecnología gráfica nueva, más movimientos y "gadgets", rediseño total de la IA de los enemigos, armas configurables y un leve toque de estrategia aplicado al "dinero sangriento" que el Agente 47 gana, según la eficacia de sus misiones.



Infomanía
➲ Género: Acción
➲ Género cinematográfico: Thriller
➲ Recuerda a: James Bond, Chacal, Señor y Señora Smith. ➲ Ambientación: Ciudad urbana ➲ www.hitman.com

Alone in The Dark

➲ Estudio/Compañía: Eden Games
➲ Distribuidor: Atari ➲ Lanzamiento: 2007

Aún es muy poco lo que se conoce sobre el último capítulo de la saga inventora de los "survival horror", salvo que está siendo desarrollada para PC y Xbox 360. Sus creadores son Eden, responsables de buenos juegos como la saga «V-Rally» y están empeñados en mantener, por ahora, su argumento y opciones de juego en secreto. No obstante, se sabe que el protagonista será el mismo y también que estará ambientado en el Nueva York contemporáneo.

Infomanía
➲ Género: Aventura/acción
➲ Género cinematográfico: Terror
➲ Recuerda a: Alone in the Dark
➲ Ambientación: Por determinar
➲ Web no disponible

Condemned Criminal Origins

➲ Estudio/Compañía: Sega
➲ Distribuidor: Atari ➲ Lanzamiento: Abril 2006

Un agente del FBI sigue los pasos de un asesino en serie, pero pronto se da cuenta de que el perseguidor se ha convertido en perseguido. Los enemigos se esconden en las sombras y tu tienes que construir tus propias armas para sobrevivir, en un juego de violencia extrema y macabra. Parece seguir las últimas tendencias del cine de terror.



Infomanía
➲ Género: Acción
➲ Género cinematográfico: Terror
➲ Recuerda a: Seven
➲ Ambientación: Ciudad urbana
➲ www.condemnedgame.com

Y ADEMÁS



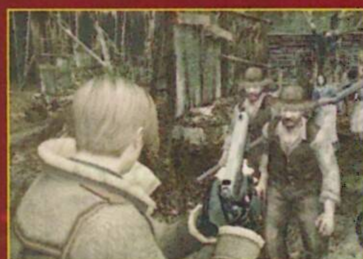
Alan Wake

➲ Estudio/Compañía: Remedy Entert.
➲ Distribuidor: Por determinar
➲ Lanzamiento: Por determinar

Un escritor de relatos de terror sufre la maldición de vivir en sus carnes sus propias historias. De los creadores de «Max Payne». La tecnología de Remedy, unida a un gran diseño artístico, promete ofrecer escenas sobrecogedoras. Hay muchos referentes al cine en el proyecto.



Devil May Cry 3
Aventura de acción japonesa que cuenta la historia de Dante, mitad hombre, mitad demonio.



Resident Evil 4
El "survival horror" más esperado del año, que ha arrasado en consolas, llega por fin al PC.

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

¡Retirada!

Falló la Diplomacia

- ACTUALIDAD
- PARADOX ABADONA «DIPLOMACY»



Lo tenía muy difícil. «Diplomacy» no ha cumplido las expectativas y Paradox ha anunciado oficialmente que no seguirá ofreciendo soporte ni desarrollando más actualizaciones. Y es que, como decíamos en la review de MM 134, pese a ser un meritorio intento –logró un 60/65 de puntuación–, esta versión para PC iba en contra del espíritu del juego de mesa original al saltarse las negociaciones cara a cara frente a oponentes humanos... En fin, Theodore Bergqvist, presidente de Paradox, ha dicho estar satisfecho del trabajo realizado a pesar no haber resultado como querían. De todo se aprende...

Lo encontrarás en: www.paradoxplaza.com

Campeones españoles

COMUNIDAD » ÉXITO EN LA FINAL EUROPEA DE LOS W.C.G.

El equipo español ha demostrado estar al máximo nivel una vez más, logrando situarse en el tercer puesto del medallero durante la pasada final europea de los World Cyber Games 2006 que se celebró, –coincidiendo con la feria del Cebit en Hannover, Alemania– durante los días 10, 11 y 12 de marzo.

Nuestro amigo José María Manzanares, "Manza", capitán del equipo español –y anterior campeón de «Starcraft»– nos ha contado los detalles de la competición en la que tan magníficos resultados ha conseguido el equipo español X6tence, que regresó con tres medallas, una de oro y dos de plata.



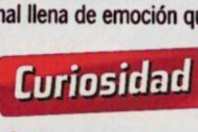
▲ Nuestro subcampeón de «Winter Assault» en Europa, "Rorum", justo en el momento de subir al podio, vistiendo la bandera española.

Una actuación sensacional

En el ámbito de la estrategia, Roberto Carlos Pérez Gonzalez "Rorum", consiguió la medalla de plata con el juego «Warhammer 40.000: Dawn of War. Winter Assault».

El oro se consiguió con la actuación en equipo de cinco de los miembros de X6tence, en la competición del juego de acción «Counter Strike», liderados por el propio "Manza" –situado en el centro de la imagen contigua de la derecha–. Una final llena de emoción que captó las miradas de todos los asistentes y participantes en la competición.





También, como se recoge en la sección de juegos deportivos de La Comunidad, en la competición de «FIFA06» Javier Devis Lara "Masi" obtuvo una medalla de plata y a punto estuvo de conseguir el oro frente a su competidor alemán tras un desempate de infarto.

La próxima cita será la final mundial de los WCG 2006 y tendrá lugar en la ciudad italiana de Monza y su celebración está prevista el próximo octubre. Nosotros desde aquí, les damos nuestra más entusiasta enhorabuena y... ¡¡¡Mucha suerte en la final!!!

Síguele la pista

Europa renace

- ACTUALIDAD
- «EUROPA UNIVERSALIS III»

Hace un par de mese Paradox anunció «Europa Universalis III» y, para los muchos seguidores de esta fenomenal serie, ya vamos conociendo algunos datos. Tomará como punto de partida la caída de Constantinopla y te permitirá poner rumbo a cualquier nación de la época. Atento porque los gráficos, esta vez, prometen...

Lo encontrarás en: www.paradoxplaza.com

Curiosidad

¡Busca las diferencias!

ACTUALIDAD » «MEDIEVAL 2» VS «XIII CENTURY»

¿Sabrías distinguir entre estos dos juegos, sólo con echar un vistazo a cada pantalla?... porque a nosotros nos ha costado lo suyo. Uno, que conocerás, pertenece a la segunda entrega, en desarrollo, de «Medieval: Total War», de The Creative Assembly, anunciado hace unos meses. El otro es menos conocido: un proyecto de OSW Games, llamado «XIII Century: Death of Glory». Ambos están previstos para 2006, se inspiran en batallas medievales y, desde luego, tienen un aspecto muy similar: muchas unidades en 3D, en grandes escenarios... Pero el parecido va más allá de lo que se ve. En los dos habrá un mapa estratégico donde se podrán desarrollar la política y la diplomacia de nuestra facción. ¿Por cuál de ellos apuestas tú?



¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

A la velocidad de la luz

» ACTUALIDAD » LOS JUEGOS QUE VIENEN

Pocas compañías pueden presumir de una entrada en escena tan espectacular como TellTale. Apenas unos meses después de su creación, ya tiene a la venta la aventura online «Bone: Out from Boneville», está trabajando en «Sam & Max 2» con los creadores del juego original, y está a punto de ponen en la calle dos nuevos juegos. ¡Si es que no paran!

Bone 2: The Great Cow Race

El segundo capítulo de esta aventura que se vende a través de Internet, saldrá a la venta este mes. «Bone 2: The Great Cow Race» está basada en el comic épico de fantasía medieval con el que comparte título. En este segundo capítulo los primos Bone vuelven a reunirse para participar en la Gran Carrera de Vacas de Barrelhaven, mientras las Fuerzas del Mal maquinan su ataque final.

TellTale ha prometido una continuación el doble de larga y muchos más desafíos por resolver. Su punto fuerte será la posibilidad de cambiar de personaje y resolver puzzles coordinados. No en vano su diseñador es Dave Grossman, creador de «Day of the Tentacle»...

CSI: las 3 dimensiones del asesinato

La cuarta aventura basada en la popular serie, que se publicará en la colección CodeGame, presenta cinco nuevos casos, doblados además al castellano por los mismos actores de la televisión. Ahora, usa un potente motor 3D con cámaras fijas que permitirá añadir escenas cinemáticas a la acción y, además, habrá que utilizar las herramientas de detective en la escena del crimen.

» MÁS INFORMACIÓN EN: www.telltalegames.com/products/bone_act2

El género triunfa

Premio para Ankh

Mejor Juego en Alemania de 2005

» ACTUALIDAD » AVENTURAS PREMIADAS

» *Desde hace unas semanas está disponible «Ankh»*, una divertida aventura humorística que cuenta la historia de Assil, un joven egipcio agraciado con una oscura maldición. Tendrá que ingeniárselas para hablar con el mismísimo faraón, el único que puede librarle del conjuro. «Ankh» es noticia porque ha sido galardonado con el premio al Mejor Juego Alemán del Año, otorgado por la propia Asociación de Desarrolladores de Juegos en Alemania. El premio contribuirá a dar prestigio al género, sin duda.

» Lo encontrarás en: www.ankh-game.com



▲ Para los creadores de esta aventura de corte clásico, este premio tiene doble mérito, ya que se lo otorgan colegas desarrolladores.

¡Civilízate!

Civ IV al día

» DESCARGAS » UTILIDADES Y PARCHES » «CIVILIZATION IV»

» *¿Problemas con tu PC para jugar a CivIV?* No te preocupes e instala el último parche oficial que podrás encontar en la web que te indicamos. Y, además, si has perdido el árbol de las tecnologías de «Civ IV» aquí lo tienes, junto con muchos otros materiales interesantes. Si lo imprimes tendrás una estupenda guía de referencia mientras juegas.

» Lo encontrarás en: www.2kgames.com/downloads/



Llega Warlords

» ACTUALIDAD » NUEVA EXPANSIÓN

» *Ya ha sido anunciada la primera expansión de «Civ IV».* Bajo el título de «Warlords», introducirá la figura, del "señor de la guerra", un tipo de unidad inspirado en los grandes líderes y estadistas mundiales, con los que será posible cambiar el curso de la Historia. Incluirá nuevos mapas, unidades, recursos y maravillas. Está prevista para el próximo verano.



» Lo encontrarás en: www.civiv.com

▶ XIII Century

Síguele la pista

El vaquero se pone al día

Fenimore Fillmore's Revenge

» ACTUALIDAD » JUEGOS ESPAÑOLES EN DESARROLLO



» *La saga de aventuras del oeste de Revistronic* está a punto de convertirse en trilogía, con un cambio de nombre y estilo que dejará sin habla a los fans. «Fenimore Fillmore's Revenge», la continuación de «The Westerner», abandona su tono humorístico y los gráficos estilo dibujos animados para ofrecer una aventura mucho más adulta y violenta. En esta ocasión Fenimore está acompañado de la exuberante Rhiannon y juntos buscarán un tesoro en una misteriosa tumba, acompañados de un simpático trampero.

» Lo encontrarás en: www.revistronic.com/es/videojuegos/revenge.html

La aventura se lee

El nuevo fanzine de Adventure Lantern

» COMUNIDAD » FANZINE MENSUAL PARA AVENTUREROS

» *Últimamente se está poniendo de moda* recopilar toda la información que se genera cada mes sobre una aventura y ofrecerla en forma de fanzine descargable. Así puedes leerlo sin necesidad de estar conectado a Internet. Adventure Lantern nos ofrece un fanzine muy elaborado; una estupenda publicación con comentarios, debates y noticias.



» Más información: www.adventurelantern.com

Sigue jugando

Ghost Recon Se va a Vietnam

DESCARGA » MOD TOTAL » «GHOST RECON»



El nuevo «Ghost Recon: Advanced Warfighter» está a la vuelta de la esquina, pero no por ello debes dejar pasar el mod «Year of the Monkey». La descarga ofrece trece misiones que te llevarán a la Guerra de Vietnam, once mapas multijugador, personajes para ambos bandos, cuarenta armas, cinco vehículos y una banda sonora inspirada en la época.

Lo encontrarás en: *www.yearofthemonkey.org*

Actualización final para Söldner

DESCARGAS » PARCHE GIGANTE



Por fin está disponible la actualización de «Söldner: Secret Wars» a la versión 33670. Si no has descargado anteriormente ninguna actualización, prepárate, porque son más de 500 MB que, eso sí, van a dejar el juego en perfectas condiciones. Aparte de la corrección de fallos, el parche mejora el código y ofrece innumerables mejoras.

Lo encontrarás en: *soldner.jowood.com/?RubrikIdentifier=714&lang=en#11688*

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Guerra en el frente ruso

ACTUALIDAD » «RED ORCHESTRA» » MOD PARA «UT 2004»

El concurso dio sus frutos. Lo que comenzó como una simple modificación para «Unreal Tournament 2004», ha ido tomando cuerpo a lo largo del último año hasta convertirse en un juego completamente profesional y con una pinta excelente.

«Red Orchestra: Ostfront 41-45» surgió con motivo del concurso que convocó nVidia llamado "Haz algo Irreal" en clara referencia a «Unreal». El premio invitaba a participar: un millón de dólares para el ganador y la licencia del motor de «Unreal», lo que permitiría ahorrar una buena cantidad de dinero para afrontar proyectos futuros de calidad. El mod «Red Orchestra» fue el justo ganador del concurso, pero lejos de dormirse en los laureles, los chicos de Tripwire se pusieron las pilas en hacer una evolución aún mejor. ¿El resultado? Un juego de acción multijugador en primera persona brillante e innovador.

Un juego de los pies a la cabeza

El ambicioso título multijugador distribuido a través de Steam cuenta con el beneplácito de nVidia, y ha sido desarrollado sobre la base tecnológica de «Unreal Tournament 2004» mejorado hasta límites insospechados. El juego te traslada al poco conocido frente ruso de la Segunda Guerra Mundial, donde deberás luchar codo con codo en trece escenarios de guerra poblados por hasta treinta y dos jugadores. El armamento también es digno de mención: más de veintiocho armas y catorce vehículos realizados con un gran detalle. Y es que el realismo de «Red Orchestra» quiere ir mucho más allá en realismo que los títulos que hasta ahora ha visto el género de la acción online. El juego ya está disponible vía Steam por 24,95 $. Échale un vistazo a la web que te indicamos y verás que las favorables críticas que está logrando no son infundadas.



▲ Combates desde cientos de metros de distancia o calando la bayoneta en tu fusil y cuerpo a cuerpo. Los escenarios son inmensos y muy detallados.



▲ Los vehículos carros blindados de «Red Orchestra» son recreaciones muy cercanas a los reales en aspectos como el blindaje, balística, movilidad...

MÁS INFORMACIÓN EN: **www.redorchestragame.com, www.steampowered.com**

Curiosidad

Un cómic de Half-Life 2

VIÑETAS DE LA COMUNIDAD

¿Quieres conocer otras historias sobre Ciudad 17? **Allí no está únicamente Gordon Freeman, hay otros "héroes" como Gordon Frohman, que también hacen su vida en la ciudad e incluso se codean con el misterioso G-MAN, todo ello en clave de humor y en forma de cómic. Échale un vistazo en el enlace que te indicamos.**

Lo encontrarás en: **www.hlcomic.com**

¿Qué se ha dicho de Duke Nukem Forever?

CURIOSIDAD » ESPECULACIONES SOBRE «DUKE NUKEM FOREVER»

Se ha hablado largo y tendido durante los tropecientos años de desarrollo de «Duke Nukem Forever». De hecho hay páginas en Internet que se han dedicado a recoger los extractos más interesantes dichos por George Broussand sobre su "criatura", en el pasado año. Si sabes inglés te vas a sorprender con la cantidad de cosas que Broussand ha llegado a decir de este proyecto. Ahí van unas cuantas:

- La iluminación será igual de buena que la de «Doom 3»
- No se contrató gente para desarrollar «DNF» hasta finales de 1997, pero cuando comenzó el proyecto «Unreal», «Duke» quedó paralizado.
- Actualmente la versión Alpha de «DNF» ocupa 9,3 Gigas.
- Ya hay 15 tipos de enemigos.
- No será el último juego de la serie.



Lo encontrarás en: *www.duke4.net*

Síguele la pista

Retrasado por mejoras

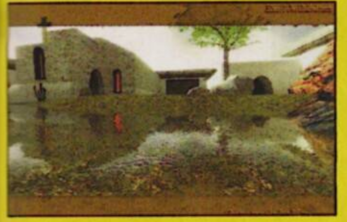
ACTUALIDAD » «GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER»



El mes pasado se anunció el retraso hasta final de mayo de «Ghost Recon: Advanced Warfighter». **Parece ser que, por una vez, es por una buena razón ya que la versión PC tendrá mejoras respecto a la de Xbox360. La IA será más real y el apartado multijugador contará con nuevos modos de juego -incluyendo uno cooperativo- que pueden romper moldes. ¡Qué ganas le tenemos!**

Freeman se va al Oeste

MODIFICACIÓN PARA «HALF-LIFE 2»



¿Juegos ambientados en el Oeste? Pues si quitamos el estupendo «Gun», **poco más. Afortunadamente ya hay un grupo de fans de «Half-Life 2» que se han puesto manos a la obra con «EastWest», un mod para el juego de Valve que promete convertirse en uno de los más currados. Se tratará de una aventura con todos los ingredientes típicos de los mejores "western". A ver...**

Más información: **www.eastwestmod.com**

Retraso inoportuno

ACTUALIDAD » «HALO 2»



La adaptación de «Halo 2» para PC se retrasa un poco más **y por motivos que poco tienen que ver con el desarrollo. Microsoft no lanzará Windows Vista hasta 2007 y como «Halo 2» sólo será compatible para este sistema operativo pues no habrá más remedio que esperar. ¡Qué faena!**

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Calentando motores

ACTUALIDAD » ASÍ SE PRESENTA «AUTO ASSAULT»

Un universo post-apocalíptico, un mundo destruido en el que en el que tres razas luchan por hacerse con el poder y utilizando como arma principal, vehículos pesados totalmente personalizables. Así se presenta «Auto Assault», probablemente uno de los títulos más esperados de este año por las novedades que promete aportar al género. Tras varios retrasos, está previsto que el juego, desarrollado por NetDevil y NCSoft, salga este mismo mes y, por lo que hemos podido ver en la beta cerrada, no defraudará a los que buscan algo diferente.



Original y arriesgado

El juego llama la atención por su originalidad, pero no creas que se queda en eso. Para empezar, tras crear tu personaje, también tendrás que personalizar tu vehículo y darle un nombre, pues será él con el que realmente hagas carrera. El "coche" es sin duda el gran protagonista, pues es el único modo de acceder a escenarios fuera de las ciudades, de entrar en combate y también será éste el que se lleve las mejoras que obtendrás al ir subiendo de nivel. El tipo de vehículo al que tendrás acceso dependerá de tu raza y clase, uno de los puntos fuertes del juego, pues están perfectamente diferenciadas en sus habilidades. Podrás disparar a todo lo que se ponga en tu camino y la velocidad de los combates nos ha dejado con la boca abierta.

Y si ya estás convencido, echa un vistazo a la edición de coleccionista: incluye un mini coche de radio control como mascota dentro del juego, el cliente completo en DVD, cascos y micrófono para chat de voz, manual en color, mapa de carreteras de Central Wastelands, CD con la banda sonora original... ¡De lujo!

MÁS INFORMACIÓN EN: **eu.autoassault.com**

Y además...

Expansiones de pago

«Everquest II» ya tiene su segunda gran expansión de pago, «Kingdom of Sky» **al precio de 26,99$. La expansión incluye entre otras muchas cosas la posibilidad de alcanzar el nivel setenta, nuevas zonas, nuevos enemigos, nuevas armaduras... No es obligatorio comprarla pero lo cierto es que cuando sale una expansión las zonas "antiguas" se van quedando vacías y todo el mundo acaba haciéndose con ella... Así, no extraña que para muchos la salida de «Kingdom of Sky» no sea una buena noticia.**

Más información: **www.kingdomofsky.com**

En castellano... ¡por fin!

World of Warcraft

Ya os lo adelantamos el mes pasado en las páginas de actualidad. Tras casi un año de rumores sobre el tema **Blizzard ha confirmado su intención de lanzar una versión de «World of Warcraft» en castellano, al igual que ha hecho ya con el francés y el alemán. Según publican en su página oficial, su idea es que esté lista para finales de este año e incluirá todo un equipo de soporte 24 horas los siete días de la semana. La cosa va en serio e incluso se ha iniciado ya un proceso de selección de Game Masters para esta versión y al que podrás apuntarte, si eres mayor de 18 años y dominas varios idiomas, desde la sección de ofertas de trabajo de su web. ¡Olé!**



Lo encontrarás en: **www.wow-europe.com/en/info/faq/espanol.html**

¿Sabías que...

...Ubisoft ha anunciado que su popular MMORPG «Shadowbane» pasa a ser gratuito? Lanzado en 2.003, su cuota mensual era similar a la de otros mundos persistentes; sin embargo, el paso del tiempo y la amplia oferta de títulos del genero se hicieron notar en la población del juego. Con esta medida pretenden atraer a viejos y nuevos usuarios y, desde luego, si no lo has probado aún, ¡ahora es el momento!

Lo encontrarás en: www.shadowbane.com

En boxes

Repostaje y puesta a punto

¿Quieres toneladas de mods, utilidades **y parches para tus juegos de carreras favoritos, tu simulador de F1, «FIA GT Racing Game» o «RFactor»? Entonces entra en esta multitudinaria página de recursos. ¡Imprescindible!**

Lo encontrarás en: *f1simlinks.rscsites.org/*

A Rebufo

Los WRC de 2006



Ya está en marcha el campeonato 2006 de WRC y si quieres vivirlo con toda intensidad y el realismo del excelente simulador «Richard Burns Rally» ya puedes bajarte los nuevos diseños de los coches actualizados, como este espectacular Subaru Impreza WRC 2006.

Lo encontrarás en: *www.bhmotorsports.com/download/12708*

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Tuning en «TOCA Race Driver»

DESCARGAS **UTILIDADES PARA «TOCA RACE DRIVER 3»**

Esta claro que «TOCA Race Driver 3» es la indiscutible referencia de la velocidad y aunque en variedad no hay quien le gane, si tienes el gusanillo del tuning –tan completo en «Juiced» o «NFS Most Wanted»– seguro que lo estarías echando de menos en este juego. Menos mal que para estos casos siempre podemos recurrir a las comunidades online y aquí tienes las mejores páginas de recursos de «TOCA Race Driver 3».

Chapa, pintura y nuevos campeonatos

En ellas podrás encontrar parches, mods y las utilidades necesarias para editar los gráficos de los coches de «TOCA Race Driver 3». Imagina el potencial, teniendo en cuenta que el juego incluye medio centenar de coches basados en modelos reales. Hay foros y completos tutoriales que explican, paso a paso, cómo editar los ficheros gráficos que contienen las texturas que se aplican sobre los modelos poligonales de los coches. Y es sorprendentemente sencillo ponerse a cambiar colores, añadir nuestro nombre o insignias y, en definitiva, ponernos las botas en nuestro particular taller de "tuning" sin límite a la creatividad. Podrás encontrar hasta un plug-in para utilizar el popular programa de retoque fotográfico Adobe Photoshop. Cuenta además con que en estas páginas vas a encontrar galerías para exhibir tus creaciones o admirar las de otros aficionados, así como mods completos, como el que recrea el campeonato británico BTCC. ¡Toma nota!

MÁS INFORMACIÓN:

- ***toca.game-editing.net***
- ***es.codemasters.com/downloads/index.php?downloadid=21914***
- ***www.reg.3dactionplanet.gamespy.com/***
- ***reg.3dactionplanet.gamespy.com/forums/forumdisplay.php?f=34***
- ***reg.3dactionplanet.gamespy.com/forums/showthread.php?t=3601***
- ***freespace.virgin.net/sarcophagus.btcc-4-trd3/***



Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

Magia, dragones y tecnología

ACTUALIDAD **«ETROM: THE ASTRAL ESSENCE»**

En este original proyecto que os presentamos, un juego de rol y acción recién estrenado, los misterios de la Edad Media y la tecnología futurista se dan la mano en un planeta Tierra proyectado hacia una especie de dimensión paralela a la nuestra. En ella, humanidad vive hacinada en gigantescas megalópolis, –a lo "Juez Dredd"– mientras los cielos se cubren de barreras de energía cromática y los exiliados pueblan las misteriosas tierras yermas.



Nacido del cómic y la ciencia-ficción

Aquí, los oscuros rituales, las deidades secretas y los dragones conviven con robots, tanques y entidades situadas más allá del tiempo y el espacio. Según sus creadores, «Etrom» está especialmente dedicado a los amantes de la aventura, los lectores de cómics y novelas de fantasía, y por supuesto, a los entusiastas del rol, que van a encontrar en él un apartado gráfico bastante aparente, más de setenta zonas a explorar y siete finales distintos. En su página web, que os indicamos más abajo, podéis descargar una demo y encontrar enlaces para la compra online del juego, ya que de momento no parece que vaya a salir en España.

MÁS INFORMACIÓN EN:
www.etrom.net

¡A tu medida!

Modela el mundo de Oblivion



Pocos días antes de salir «Oblivion» Bethesda puso a disposición de la comunidad el «Oblivion TES Construction Set». Se trata de una utilidad para personalizar el juego. Para utilizar todas las texturas y modelos es necesario tener instalado el juego original. Ya está disponible en la dirección que os indicamos. ¡Estamos deseando ver lo que sois capaces de hacer con él!

Lo encontrarás en: *www.elderscrolls.com/downloads/updates_utilities.htm*

Curiosidad

Gothic 3 se descubre

¿Quieres ser "Gothico"? Pues ya se te han adelantado. Y es que, hace unos días en Alemania, JoWood convocó a un buen puñado de seguidores de la serie «Gothic» con gran éxito para llevarlos a la Edad Media. Vestidos al uso medieval, pudieron practicar esgrima y, de paso, ver nuevas imágenes de «Gothic 3». Una idea que nos parece sensacional para dar a conocer un juego. Nada como crear afición...

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino, o en un tanque? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

¡Sube al tren!



Próxima llegada de Trainz 2006

Se nos ha retrasado un poco, pero «Trainz Railroad Simulator 2006» es por fin una realidad. Esta serie de simuladores ferroviarios, hace ya varias entregas que se ha destacado como la más completa en cuanto a opciones, recreaciones y realismo. Pero, sin duda, esta última es donde los aficionados van a poder disfrutar de un salto tecnológico más notable. Los gráficos tienen un aspecto mucho más realista, pero además, los amplios escenarios han sido diseñados teniendo en cuenta las dimensiones y superficies de los territorios representados. Y, por otro lado, los trenes reproducidos muestran mejor que nunca el diseño y la decoración real: desde los trenes de línea hasta los cercanías.

Lo encontrarás en: *www.friendware.es*

La revolución llega del cielo

ACTUALIDAD » «X-PLANE REVOLUTION»

Los aficionados a la simulación, hemos de reconocer que la contribución de la serie «X-Plane» a nuestro género ha sido decisiva. Y no sólo por dar lugar a excelentes simuladores a lo largo de sus muchas entregas, sino por tener la osadía de anteponer el realismo y el rigor frente a otros criterios más comerciales, aunque sin duda, menos fieles al espíritu de la simulación. Hace unas pocas semanas nos sorprendió el anuncio de «X-Plane Revolution», ¡el noveno título de la serie! Así se presenta...

El realismo por lo más alto

Desarrollado originalmente para la industria aeronaútica la serie se mantiene fiel a ese concepto original en esta última entrega. Por tanto, incluye dinámicas de vuelo subsónicas y supersónicas de múltiples modelos de todos los ámbitos, como el transporte, el vuelo acrobático, el militar y el de investigación... Desde ultraligeros a modelos experimentales pasando por helicópteros y naves espaciales. Y todo ello, teniendo en cuenta sus complejos sistemas, en los que se pueden generar fallos –tanto aleatoria como manualmente– para enfrentarse a desafíos apasionantes.



La tecnología también está puesta al día. Incluye escenarios de todo el planeta que, esta vez, han sido recreados a partir de un gigantesco mapa fotográfico realizado por satélite. Esta ambiciosa técnica, junto con una tecnología capaz de ponerla en práctica en un PC, da lugar asobrecogedoras imágenes fotorealistas.

Por último, no hay que olvidar el potencial de «X-Plane» de cara a la personalización, lo que sin duda facilitará la aparición de contenido extra, como aviones y escenarios. En fin, una maravilla... Bueno, a la espera de una versión final, eso parece, ¿no?

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Camino del Mundial

DESCARGAS » MODS PARA «FIFA06» Y «PRO EVOLUTION SOCCER 5»

El mundial de Alemania empieza en Munich el próximo 9 de Junio. Vamos, que esta a la vuelta de la esquina y si ya te estás preguntando cómo puedes montarte tu propio mundial con «FIFA06» o «Pro Evolution Soccer 5» te vamos a proponer varias alternativas.

Prepara tu selección

Si eres aficionado al simulador de EA Sports tienes dos opciones, o esperar al inminente lanzamiento del juego oficial, «FIFA 2006 Copa del Mundo», o si ya quieres ir entrenando puedes instalar el mod «World Cup 06 Patch», que actualiza las 32 selecciones nacionales, incluye el balón oficial y el Campeonato Mundial con los grupos y fechas de los partidos ya definidos entre otras muchas cosas.



Si tu simulador favorito es «Pro Evolution Soccer 5» tampoco te vas a quedar sin Mundial, gracias la opción de crear torneo personalizado y al mod «Wolf PES5 Superpatch 1.0.1», de casi 900MB, que actualiza la base de datos con las selecciones nacionales a la última.

MÁS INFORMACIÓN EN:

- Mod Mundial Alemania 2006 para FIFA06: *www.fifa-mra.com/PatchDetails.asp?Patch=WCP%2006*
- Actualización a las Selecciones Absolutas del Mundial 2006 para «Pro Evolution Soccer 5»: *www.pesinsight.com/showthread.php?t=31867*

Lo que dice el respetable

Llegamos a la final



La Furia Española sigue dando guerra en los más prestigiosos torneos oficiales, porque nada menos que el segundo puesto y una admirable medalla de plata ha conquistado nuestro representante, Javier Devis -X6tenceMasi- en el campeonato europeo de «FIFA06» de los World Cyber Games, celebrado en el Cebit de Hannover. Y su éxito tiene doble mérito porque se ha enfrentado al doble campeón del mundo, el alemán Styla. ¡Enhorabuena!

Lo encontrarás en: *www.fifaint.com y en www.fifa06.ea.com/home.asp?lang=es*

La prórroga

Actualiza a tus estrellas

Ya puedes descargar el parche que actualiza las plantillas de «NBA Live 06» después de los últimos fichajes y traspasos y con la previsión del final de la temporada, es decir, con los equipos puestos a la última de cara a los "playoff" por el anillo. También instala las equipaciones deportivas recientes y caras más "fotogénicas" de muchos jugadores.

Lo encontrarás en: *www.nbalive.org*

Zona Micromanía

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A MICROMANÍA. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.



Juego del mes

TOMB RAIDER LEGEND

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es

Nosotros, en la redacción, hemos elegido a «Tomb Raider Legend», aunque la llegada de «SpellForce 2» calentó las cosas durante los últimos días y nos hizo dudar hasta el último momento. Al final, de todas formas, fue el espectacular regreso de Lara lo que acabó conquistándonos a todos. El ritmo de la acción, el desafío que presentan los escenarios y su calidad ténica nos mantuvieron frente al PC muchas y valiosas horas... de trabajo.

Respecto a vuestros votos para los juegos del mes pasado, ha habido un resultado muy igualado entre los que votaron por «Oblivion» y los que prefirieron dar sus votos a «Commandos: Strike Force». Finalmente, por un estrecho margen y coincidiendo con nuestra elección, se han impuesto los más roleros, elevando a «Oblivion» como vencedor.



MICROENCUESTA

¿Queremos cosas nuevas?

Siempre hemos apreciado la originalidad como un valor extra de los juegos que consideramos geniales. Pero todos sabemos que la originalidad por sí sola no hace que un juego sea mejor y, por otro lado, algunos de los títulos menos originales son los que obtienen mayor éxito. Entonces, ¿realmente buscamos la originalidad? ¿Somos capaces de atrevernos con ideas nuevas? Está claro que las demandas de originalidad no influyen gran cosa entre los desarrolladores. Los juegos se imitan entre sí, comparten temáticas y algunas entregas de éxito parecen no tener fin... Es cada vez más difícil ser sorprendido por un gran juego que no pertenezca a una serie. Por eso, este mes te proponemos la siguente cuestión:

» ¿Prefieres un juego original e innovador o confiar en lo que ya has visto?

1. Tengo muy claro lo que quiero y paso de "rarezas" y "experimentos".
2. Si no me sorprende, ya lo tengo visto.
3. No tengo prisa, prefiero esperar a ver qué dicen de él y entonces me lo pienso.

Hace 10 años



Juegos para rebeldes

Recordamos el número 17 de la Tercera Época, sobre todo, porque era motivo de celebración. El sello de HobbyPress, nuestra editorial, conmemoraba así su 15º aniversario. Pero aquel número era también un vistazo hacia el futuro, con la primicia en portada de un juego brillante, «Normality», donde encarnábamos a un carismático rebelde dispuesto a todo.

En nuestro repaso a ia actualidad –y con la Eurocopa del 96 a punto de dar comienzo– os ofrecíamos un reportaje con los mejores juegos de fútbol del momento, como «Kick Off 96», «FIFA 96» «Sensible World of Soccer» y «Actua Soccer» entre otros.

Aún así, el acontecimiento más importante del momento fue el regreso de la saga «Civilization» con su segunda entrega. Por aquel entonces y con un juegazo así, no era ninguna locura decir que se trataba de la mejor estrategia de todos los tiempos. Sid Meier logró acercarse a la perfección. ¿Cambiaríamos de idea si lo comparamos con el actual «Civilization IV»? Seguramente, no.

En las páginas finales, os indicábamos todos los pasos para llegar al final de dos populares juegos de aventura, «Chronicles of the Sword» y «Braindead 13».

¿Te ha tocado?

A continuación está la lista de los ganadores del concurso de «La Batalla por la Tierra Media», publicado en Micromanía MM 134.

JUEGO «LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA» + RATÓN LOGITECH G7

Igor Vea-Murguía Rojo	Álava
Enric Soler Marchena	Barcelona
Soledad Ramírez Calvo	Barcelona
David Pérez González	Burgos
Javier Molina Fernández	Cáceres
Aitor Reyes Gurruchaga	Granada
David Vigo Barreiro	La Coruña
Ventura García Chico	Madrid
Manuel Tejido Casas	Murcia
Víctor Manuel Fernández Tarazona	Valencia

El espontáneo

"No os olvidéis de sacarme en Micromanía cuando habléis de «Scarface»..."

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es



Chica Scarface

Lenguas de trap

» ACTUALMENTE ESTAMOS RETOCANDO LO QUE NOS HA PEDIDO THQ. En caso de que no esté corregido en septiembre de 2006, el juego será retrasado hasta 2007, cosa poco probable."
Oleg, miembro del equipo de desarrollo de «S.T.A.L.K.E.R.»

» HAY MUCHA CHICHA EN LA HISTORIA, personajes y jugabilidad de «F.E.A.R.». Tendremos mucho trabajo que hacer con la futura continuación."
Samantha Ryan, presidenta de Monolith Productions

» TENGO LA CERTEZA DE QUE GABE NEWELL VE EN STEAM el principal canal de distribución, no sólo para Valve, sino para compañías como Epic, 3D Realms o id Software entre otros."
Todd Hollenshead, CEO de id Software

» LO QUE DESARROLLADORES Y DISTRIBUIDORES NECESITAN hacer son nuevos planes de distribución y protección anticopia. Cuando ves que un juego requiere conexión online para jugar sabes que no se puede piratear el juego."
Tim Willits, diseñador y copropietario de id Software.

» LOS JUEGOS SON TODAVÍA UN SOPORTE INMADURO para las buenas historias, la mayoría parecen películas de serie B o libros de viaje. Por eso preferimos trabajar con Sherlock Holmes o Julio Verne, porque no tienes que explicarle a la gente la enésima conspiración mundial, ni obligarlos a salvar el mundo."
Wael Amr, diseñador de «80 días»

» MUCHA GENTE ME PREGUNTA SI PARA JUGAR A «MYST V» se necesita una buena tarjeta gráfica. Y yo les digo que lo que se necesita es una buena tarjeta de sonido. ¿Por qué nadie valora las pistas sonoras como se merecen?"
Josh Staub, diseñador de «Myst V»

» LO ÚLTIMO QUE QUERÍAMOS era hacer otro juego de rol de dragones, espadas, magos y demas parafernalia, que empezaba a estar muy visto. Y de esto hace cinco años, que había pocos juegos online."
Toni Pomar: Responsable de servidores de «La Prisión Online»

» EL PRINCIPAL OBJETIVO ERA DAR AL MUNDO UNA ESENCIA Y UN TEMA. Algo que, tan pronto como lo oyeses, instantáneamente lo reconocieses como «Auto Assault»."
Richard Dekkard: Compositor de la música de «Auto Assault» y diseñador de sonido

» HEMOS CREADO PILOTOS con las mismas ganas de ganar que el jugador."
David Haise, manager de Black Bean, acerca de «Evolution GT»

PlayManía

¡¡Vuelve el mejor rol!!

» «Final Fantasy XII». PlayManía te cuenta antes que nadie cómo es el nuevo «Final Fantasy», la mejor entrega de la saga, que acaba de estrenarse en Japón.

» Los mejores del rol cara a cara. Pero si no quieres esperar al lanzamiento de «FFXII», prueba a disfrutar del rol más atractivo del momento, ¿cuál es mejor, «Dragon Quest» o «Final Fantasy X»?

» Los secretos de «El Código Da Vinci». La novela ha arrasado en todo el mundo y ahora va a repetir éxito en el cine y en PS2 con una aventura cargada de misterio.

» ¡Dos Guías coleccionables! No te quedes sin las soluciones completas para «Tomb Raider legend» y «Onimusha Dawn of Dreams», en un formato especial que podrás guardar en la caja del juego.

» Suplemento Especial. Como colofón, una revista de guías en la que encontrarás las soluciones completas de los juegos a precio especial más atractivos del momento: «God of War», «GTA San Andreas», «GT4», «Formula One 05», «Moto GP 4»...





Computer Hoy Juegos

¡¡La mejor aventura de Lara Croft!!

» Las novedades más espectaculares. La reina de los videojuegos ha vuelto. ¡¡No te pierdas el test más riguroso de «Tomb Raider Legend»!!

» Test. 48 pruebas con los juegos del momento: «Full Spectrum Warrior. Ten Hammers», «Onimusha 3» o el mejor rol de los últimos tiempos «The Elder Scrolls IV Oblivion »...

» Juego de regalo. Disfruta de uno de los grandes clásicos de la acción 3D para PC: «Forsaken». ¿Te vas a resistir?

» A la venta en Mayo.



Nintendo Acción

¡Carpeta Pokémon de regalo!

» A tope con DS. Comentarios sobre «New Super Mario Bros.», «Metroid Prime Hunters», «Princess Peach», «Tetris», «Pokémon Link»...

» El fenómeno Wi-Fi de Nintendo DS. Cómo funciona, qué necesitas y lo divertido que es echar partidas con jugadores de todo el planeta.

» Guías de lujo. Con los secretos de «Animal Crossing Wild World» y «Dragon Ball Supersonic Warriors 2». Y además la revista Pokémon.



HobbyConsolas

¡Una revista de guías de regalo!

» Completa tus aventuras. Con el nuevo número de Hobby Consolas os llevaréis, totalmente gratis, otra revista: Guías y Trucos. En sus 52 páginas encontraréis las guías de: «Tomb Raider Legend» y «Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito».

» «Final Fantasy XII». El juego de rol más esperado de PS2 ya ha salido en Japón y los chicos de Hobby se han hecho con uno para jugarlo a fondo y darte sus primeras impresiones.

» Los juegos del futuro de Xbox 360: Un fantástico reportaje exclusivo acerca de los títulos más impresionanes de la consola, como «Gears of War», «Saint's Raw» y «Prey» entre otros.

» Número 176 a la venta el 21 de abril por sólo 2,99 €.





Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Commandos Strike Force

Comandos en apuros



Acabo de comprarme «Commandos Strike Force» y cuando voy a jugar me sale el siguiente mensaje: "El modulo de seguridad requerido no puede ser activado. El juego no puede ejecutarse". ¿Será un problema de requisitos? Tengo un Pentium 4 a 2,8 GHz equipado con 1 GB de memoria RAM y una tarjeta grafica nVidia FX5600 con 256 MB. ¿Me podéis echar una mano? ■ Asier

Tu juego no arranca correctamente, no porque tus requisitos sean insuficientes sino por un problema con el sistema anticopia Securom del propio juego, que es algo intrusivo. Es probable que utilices algún programa que emule unidades virtuales, como por ejemplo Alcohol 120%, Virtual Daemon o incluso tengas residente software anticopia como el conocido Antiblax. La solución pasa por desinstalarlos para que el sistema anticopia del juego no detecte ninguna "anomalía" y dé el visto bueno para arrancar «Strike Force».

Battlefield 2

Contra los elementos



Estoy muy enganchado a las partidas online de «Battlefield 2», pero en mi PC a veces se congela o se ralentiza. Cumplo con los requisitos mínimos del juego, entonces, ¿por qué me ocurre esto? ■ Paco García

Con el problema de las ralentizaciones, nos tememos que se debe a que la conexión de tu equipo no es la más apropiada para el juego online. Tendrás que pasarte al ADSL. Con 1 MB de ancho de banda ya verás como todo esto pasa a la historia.

AVENTURA

Stubbs The Zombie

Salida al escritorio

Cuando intento jugar a la demo de «Stubbs the Zombie», sale un error y el programa se cierra. Me han dejado el juego completo y pasa lo mismo. ¿A qué se debe? ■ Carlos Bou



Los programadores ofrecen varias soluciones. El primer consejo es instalar la última versión del controlador de tu tarjeta gráfica. Si el problema persiste, según Aspyr se debe a que estás usando algún tipo de software de emulación de unidades virtuales, como Daemon Tools, Alcohol 120% o Get Right. Tienes que desinstalarlo antes de ejecutar el programa. Por último, otra solución es buscar el fichero Stubbs.exe, pinchar con el botón derecho en Propiedades y acceder a la solapa Compatibilidad. Aquí debes marcar la casilla "Ejecutar este programa en modo de Compatibilidad Windows 2000". Si sigue sin funcionar, marca Windows NT. ¡Suerte!

Una saga esperada



Resident Evil 4

¿Saldrá para PC?

Me gustaría saber si tanto «Resident Evil Outbreak» como «Resident Evil 4» saldrán para PC, continuando la última entrega que vio su versión en PC y también si habrá alguna reedición de los tres capítulos anteriores, ya que soy un incondicional de la saga. ■ Toño Miralles

Estás de enhorabuena, porque «Resident Evil 4» saldrá para PC el 27 de abril, de mano de Ubisoft. De los otros juegos de la saga no hay noticias de reediciones, pero si «Resident Evil 4» se vende bien, quizá Ubisoft lo reedite en su colección Codegame...

DEPORTIVOS

Pro Evolution Soccer 5

Ligas nacionales



¿Podéis darme la dirección de alguna página web en la que se organicen campeonatos de juego online? ■ Antonio Gómez

Las ligas oficiales las tienes en ***www.konami-pesclub.com*** y también puedes apuntarte a competiciones de aficionados de: ***www.pes4animersion.net***, en ***www.todopesonline.com*** y en ***www.pestotal.net***.

ESTRATEGIA

Star Wars El Imperio en Guerra

¿Habrá un editor?

Me voy a comprar «Star Wars. El Imperio en Guerra» por mi cumpleaños y me gustaría saber si el juego vendrá con un editor de mapas. ■ Jacquie Tong

«Star Wars. El Imperio en Guerra», no dispone de un editor de mapas, pero es cuestión de tiempo. Petroglyph anunció que con el parche 1.03 podría estar integrado el editor de mapas. Finalmente la actualización ha salido mejorando algunas cosas y añadiendo un mapa multijugador, (Corellia) y una nueva campaña multijuga-

Humor Por Ventura y Nieto





dor con 43 planetas, pero no con el editor. No obstante, los chicos de Petroglyph, dicen seguir trabajando duramente en ello y cuando esté listo lo anunciarán en web ***www.empire-at-war.com*** para que te lo puedas descargar.

MUNDOS PERSISTENTES

Eve Online
Puesta al día

Me gustaría tener información sobre este juego. Me han gustado mucho las imágenes de su página web, pero me gustaría tener detalles de su funcionamiento, y opciones. ¿Existe alguna web donde pueda ampliar la información? ■ Sergio



Desde que salió al mercado en 2.003, «Eve Online» ha atravesado algún bache, pero ahora parece haberse recuperado y acaba de batir su nuevo record de usuarios. Además está previsto el lanzamiento de su segunda gran actualización para dentro de unos meses. En el juego, ambientado en un futuro lejano, nos convertimos en capitanes de una nave espacial que es la verdadera protagonista. Además de en su página oficial, podrás encontrar información sobre «Eve Online» en la página de la comunidad hispana ***www.eve-esp.com***

ROL

Caballeros De La Antigua República II
Dormir a los perros



En el numero 134 de la revista un jugador preguntaba sobre cómo encontrar una bailarina para dormir a Vogga, pero no preguntó cómo dormir a los perros. Me gustaría que me explicasen que es lo que tengo que hacer, paso a paso, para dormirlos de una vez. ■ Boris Filipov

Habla con el camarero de la cantina y consigue el zumo de juma (puedes conseguirlo por 100 créditos, intentar robarlo o persuadirle para obtenerlo más barato). Habla con Twi'lek Domo, quien te dirá que necesita una nueva bailarina. Haz que Mira baile para él y Vogga se dormirá. Dirígete al depósito de agua que está junto a la esquina, cerca de la puerta y úsalo. Vierte el zumo en él, espera un poco y luego abre la puerta para entrar por ella. Sencillo, ¿no?

Oblivion
¿Qué será lo próximo?

He comprado «Oblivion» y aunque lo estoy disfrutando también estoy un poco asustado, porque creo que esto ya no se puede mejorar. Además, tampoco veo que haya algún proyecto al mismo nivel. ¿A qué vamos a jugar ahora? ■ Mariano Moreno Carbonell



Puedes empezar por terminarte las más de 300 horas de juego de «Oblivion». Después, prepárate, porque tus miedos son infundados: tienes a la vuelta de la esquina «Hellgate: London», un juegazo de los creadores de «Diablo», así como «Dragon Age», de los creadores de «Baldur's Gate II», sin olvidarnos de una expansión para «Dungeon Siege II», «Gothic III» y el mismísimo «Neverwinter Nights 2». ¡Ahí es nada! Vamos, que tienes cientos de horas de juego aseguradas después de «Oblivion».

Entre dos torres

Oblivion
Primera visita al infierno

Acabo de adquirir el sensacional «Oblivion» y además de quedarme sin habla por su increíble calidad, me he quedado atascado en la primera torre infernal, la que visitas después de que te recluten para cerrar el portal a «Oblivion». No hago más que dar vueltas y no logro averiguar qué hay que hacer. ¿Podéis echarme una mano? ■ Ernesto Sánchez Beaumont

Es sencillo: en esta torre, busca la puerta que conduce de vuelta a las llanuras de Oblivion, para después entrar en la siguiente torre y localizar una llave. Vuelve a la primera torre y abre la única puerta que estaba cerrada. Recuerda que desde el menú d e inventario puedes revisar las misiones activas, y seleccionando cualquiera de ellas aparecerá un punto rojo en el minimapa.

SIMULACIÓN

Maddox Games
Simulación de tanques

Hace tiempo se estuvo hablando de que Oleg Maddox, el creador de «IL-2 Sturmovik» tenía entre manos el diseño de un juego de tanques de la Segunda Guerra Mundial. ¿Sabéis algo de sus proyectos? ¿Cómo evolucionan y cuando saldrán? ■ Bruja100



El bueno de Oleg parece concentrado en el desarrollo de su próximo simulador de vuelo, «Battle of Britain». No obstante, el consorcio 1C/Maddox Games tiene «World War II RTS» entre sus proyectos, pero no será un simulador, sino un juego de estrategia en tiempo real, que reproducirá batallas de la Sehunda Guerra Mundial. Aunque, eso sí, permitirá controlar tanques directamente, como en un simulador. El juego estaba previsto para mediados de 2006, según las últimas noticias oficiales. Si quieres un simulador de tanques ya, lo tienes disponible en «Panzer Elite Action» que distribuye Nobilis. Y también tienes «Iron Warriors. T72» un simulador de tanques pero de la actualidad, que distribuye Virgin Play.

Una expansión independiente

Guild Wars Factions
¿Qué se necesita?

He leído críticas muy buenas sobre esta primera expansión de «Guild Wars» y me gustaría saber si necesito comprar también el juego original para poder disfrutarla. ■ Paula



No, no necesitarás comprar el juego original ya que son títulos independientes. Tampoco los jugadores que tengan «Guild Wars» tendrán que comprar obligatoriamente «Guild Wars Factions», aunque los juegos están estrechamente relacionados y tener los dos te permitirá viajar con tu mismo personaje por ambos, tanto por Tyria como por Cantha.

VELOCIDAD

Grand Prix 4
¿Dónde están los juegos de F1?

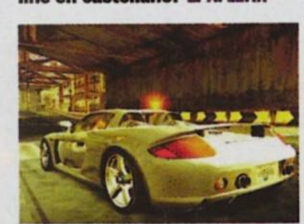
Yo quería saber si alguna compañía va a sacar un simulador de Fórmula 1 porque sólo existen el «Grand Prix 4» y el «F1 Challenge 99-02» y ya no están a la venta en ninguna tienda. ¿Por qué no hay simuladores para PC si en consolas existen muchos títulos? ■ Iván de Iriarte



Como ya hemos comentado en otras ocasiones no hay simuladores de Fórmula 1 para PC debido al contrato de exclusividad entre Sony y la organizadora del mundial de Fórmula 1, la FIA, en virtud del cual las consolas de Sony son la única plataforma de juego que podrá comercializar juegos con licencia oficial de Fórmula 1. Y lamentablemente no hay noticias de que la situación vaya a cambiar. Así que, por el momento, todos los aficionados al género recurren a los parches de actualización y mods para los títulos que comentas, que puedes encontrar en ***www.gp4spain.com*** para «Grand Prix 4» y también en ***www.emac.sportplanet.gamespy.com/index.html*** para «F1 Challenge 99-02».

Need For Speed Most Wanted
¡¡A por todas!!

¿Podéis decirme cuáles son las mejores páginas de recursos, competiciones y comunidad online en castellano? ■ A. Larin



Nada más fácil. La verdad es que no vas a tener problemas para encontrarte con la comunidad de «Most Wanted», porque los aficionados de la serie «Need For Speed» son legión y cada día van sumando nuevos adeptos. Toma nota de las siguientes direcciones: ***nfsmw.eliteps3.com***, ***www.nfsesp.com*** y por último ***www.nfsuspain.all-inone.net***



Si tienes alguna duda, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Axel Springer España S. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

1999 MOMENTOS DE DUDA

Llegamos al estreno de dos grandes avances de la historia de los videojuegos, los chips 3D y el juego online. Mientras, los diseñadores deciden si se suman a estas arriesgadas apuestas...

Los usuarios de PC de finales de los noventa se encontraron, de golpe, con una nueva generación de juegos que incluían gráficos acelerados en 3D y soporte de partidas a través de Internet. ¿Un sueño hecho realidad? Sí, pero también un galimatías para los diseñadores: ¿la seguridad de las 2D o el riesgo de las 3D? ¿Cuánto tiempo de desarrollo dedicamos al modo para un jugador y cuánto al multijugador? Por eso podemos considerar a 1.999 como un año de transición, con experimentos que no cuajaron en su totalidad.

Es también un año en el que el software español saca la cabeza del caparazón, aunque sólo sea para toparse con las limitaciones económicas que impedían alcanzar un nivel de calidad internacional. Dinamic fue la compañía más activa, patrocinando varios equipos de desarrollo, con títulos ▶▶

Juegos inolvidables

Micromanía 20 años 1985-2005

Grabados en la memoria

HEROES OF M&M III Y OUTCAST

"Nosotros creamos mundos" era el eslogan de Origin, pero otras muchas compañías lo aplicaron a sus juegos, con distintas fórmulas y resultados.

OUTCAST

1.999 · Infogrames · PC

LA TECNOLOGÍA VOXEL SE HA UTILIZADO EN UN BUEN PUÑADO DE JUEGOS, pero «Outcast» fue uno de los primeros en combinar y aplicar texturas a este tipo de gráficos. Sin necesidad de tarjeta 3D era posible representar mundos gigantescos, de cientos de kilómetros, con unos paisajes impresionantes que conseguían recrear una realista naturaleza. «Outcast» se presentó en forma de aventura de acción en donde un marine era confundido con un mesías en un mundo alienígena, y así se embarcaba en una trama épica salpicada por docenas de misiones opcionales. Artísticamente era una obra maestra.


Outcast


Heroes of Might & Magic III

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

1.999 · New World Computing · PC

CONSIDERADA UNA DE LAS SAGAS DE ESTRATEGIA MÁS ADICTIVAS DE LA HISTORIA, «Heroes of Might & Magic III» es, para muchos, el mejor capítulo, a la espera de la inminente y prometedora quinta entrega. En ella manejabas a héroes que exploran mundos de fantasía reclutando criaturas para formar sus ejércitos, y dispersándolos para conquistar al enemigo en adictivas batallas tácticas. Los héroes mejoran de nivel y se pueden equipar con objetos y hechizos para obtener ventajas. Es uno de esos juegos de "sólo un turno más y lo dejo..." de los que fueron víctimas sus muchos seguidores.

CURIOSIDADES

Disney Channel España estrenó una serie llamada "Crash Zone", en la que un grupo de jóvenes era contratado por una compañía de software para probar sus juegos. No tuvo mucho éxito.



El virus Melissa causó estragos en 1.999, aprovechándose de diversos fallos de los sistemas operativos Windows, de Microsoft. Su autor, un programador llamado David Smith, fue detenido y encarcelado.



El Efecto 2.000 auguraba un fallo masivo de ordenadores al cambiar a la fecha 00. No pasó tal cosa pero muchas compañías sacaron tajada, con tarjetas como la System Maxx 2000, que reemplazaba a la BIOS vieja en el cambio de fecha.



En 1.999, la productora británica EIDOS compró el 75% de la distribuidora española Proein, incluyendo el 25% de Pyro Studios, compañía responsable de la célebre saga «Commandos».

La nueva moda

EMULADOR M.A.M.E.

Historia viva de los videojuegos

Los emuladores siempre caminan sobre la fina línea que separa la piratería de la memoria histórica. Sólo algunos, como M.A.M.E., consiguieron consagrarse.

EN 1.997 NICOLA SALMORIA presentó la versión 0.1 de M.A.M.E., un programa que permitía jugar a un puñado de recreativas -«Donkey Kong», «Pac-Man»- en un PC, convirtiendo las placas -ROM- en ficheros que clonaban su funcionamiento. Su diseño modular ayudó a que otros programadores pudieran trabajar en la emulación de otros juegos de recreativas y añadirlos al proyecto. En 1.999 estalló su popularidad.





NUEVE AÑOS DESPUÉS, la última y más lograda versión de M.A.M.E. emula más de 6.000 recreativas de las últimas tres décadas, gracias a la aportación de más de cien programadores. Muchas de ellas se habrían perdido para siempre sin M.A.M.E, pues las últimas que quedaban fueron rescatadas de vertederos y sótanos. M.A.M.E. también conserva su legado incluyendo datos relativos a su fabricante, programadores, fotos de las máquinas originales, etc.



PERSONAJES LEGENDARIOS

R2-D2 Y C-3PO

Eternos secundarios

Rara vez los puedes controlar directamente y casi siempre ayudan al jugador permaneciendo en segundo plano. Pero ya llevan más de dos décadas acompañándonos en docenas de videojuegos.

▶ **R2-D2 Y C-3PO** han participado en las seis películas de la Guerra de Las Galaxias, así que no es extraño que aparezcan en la mayoría de los juegos basados en los cómics o los filmes. Eso sí, casi siempre en forma de personajes no controlables, ayudando al jugador en ciertos niveles. Su primera aparición fue en la recreativa «Star Wars», de Atari (1.983).

▶ **DROIDS (1.984),** para los ordenadores de 8 bit, fue uno de los escasos juegos en donde R2-D2 y C-3PO eran los protagonistas. En 1.999, coincidiendo con el estreno del Episodio I de la Nueva Trilogía, aparecieron como secundarios en «La Amenaza Fantasma» y «Racer», además de en varios juegos educativos.

▶ **LA LISTA ES INTERMINABLE:** «Super Star Wars» (1.992), «Star Wars Chess» (1.993), «Star Wars Rebellion» (1.998), «Star Wars Galaxies» (2.003), etc. Últimamente los hemos podido ver, como héroes controlables, en «Star Wars: El Imperio en Guerra» (2.006).


Droids, 1984


Star Wars Chess, 1993

▶ SIEMPRE JUNTOS. Son los droides más famosos de la ficción. Casi siempre aportan un toque de humor, pero su ayuda a los héroes de Star Wars acaba siendo decisiva.

¿Sabías que...

...«Quest for Glory V» fue el último juego de Sierra Online, la mítica compañía fundada en la década de los 70 por el matrimonio Williams?



▶▶ como «PC Fútbol 2000», «PC Atletismo 2000», y los arcades de coches «Radical Drive» y «Toyland Racer». El más destacado fue «Space Clash», de Enigma, uno de los escasos juegos de estrategia con recolección de recursos desarrollados en España.



▶ Space Clash

REYES DE LA VELOCIDAD

La potencia gráfica que aportan las tarjetas 3D dio un nuevo empujón al subgénero de la velocidad. En la vertiente arcade destacaron «Moto Racer 2», de Delphine; el divertido «Midtown Madness», de Microsoft, que permitía conducir libremente por la ciudad; y el formidable «Driver», de Reflections, policías y ladrones sobre ruedas. En simulación, cabe recordar «V Rally 2» y «GP 500» de Atari. Si levantamos la vista al cielo no podemos olvidarnos del simulador de helicópteros «Apache vs Havoc», «European Air War» y, sobre todo, «Falcon 4.0» de Microprose, uno de los simuladores más realistas de la historia. Y, en el espacio, dominaba LucasArts, con «X-Wing Alliance».



▶ GP 500

EL RENDER ENTRA EN ESCENA

El género de la aventura sigue en su propia burbuja, que este año está representada por los gráficos renderizados, con escenarios espectaculares, pero escasa interactividad. La francesa Cryo era especialista: «China», «Atlantis II», «Ring» y «Fausto». Muy superior fue «Discworld Noir», una aventura de detectives en un mundo de fantasía medieval, aunque la mejor del año fue «Gabriel Knight III», de Sierra, que se atrevió con un entorno 3D.

ACCIÓN EN LA RED

El tema más debatido del año fue el salto a Internet de las grandes sagas de arcades 3D. «Quake III Arena» y «Unreal Tournament» causaron polémica por dilucidar cuál de los dos era mejor en su modo de afrontar las partidas multijugador. También cuajaron los arcades con argumento sobrenatural, con «Shadowman» y «Soul Reaver», y la acción táctica, con «Delta Force» y «Hidden & Dangerous».



▶ Quake III: Arena

RENACIMIENTO

Tras una época de sequía, los roleros tienen que hacer horas extras para disfrutar de «Baldur's Gate», de Bioware, el precursor del rol moderno; «Fallout 2», de ambientación futurista; y el fenómeno mediático «Final Fantasy VIII», de Square. El rol online dio el salto a las 3D con «Asheron's Call» y el mítico «Everquest», de Sony Online.

La estrategia se olvidó de ambiciones técnicas concentrándose en la diversión con «Age of Empires II», de Microsoft; «Railroad Tycoon 2», de Microprose; «Sim City 3000», de Maxis y «C&C: Tiberian Sun». Entre los que intentaron innovar nos quedamos con «Homeword», y su estrategia 3D espacial.

Despedimos el año con dos juegos emblemáticos para dos consolas que pronto encontrarán el relevo: «Metal Gear Solid», para PlayStation, culpable de que casi todos los juegos actuales incluyan un modo de sigilo; y el entrañable «Donkey Kong 64», para Nintendo 64, el mejor arcade de plataformas del año, sin duda. ■ J.A.P.

El Retro-TOP

NUEVAS SAGAS

1.999 · Clásicos de la próxima década

Diseñar una franquicia de videojuegos no es una tarea sencilla. Si ya es difícil que un juego alcance el éxito, lo es mucho más que genere un interés tan grande como para que sus fans estén dispuestos a comprar toda una saga. Pero así ocurrió en 1.999 con «Baldur's Gate» y «Metal Gear Solid», megaéxitos de Bioware y Konami. También se hicieron notar los estrenos de la flamante nueva consola Dreamcast de Sega. Pese a que sólo estuvo unos años compitiendo con el resto, nos legó un puñado de obras maestras, como «Soul Calibur».



▲ BALDUR'S GATE. PC. Volvió a colocar al rol en la lista de superventas, reactivando el género.

Antes... y ahora

WORMS ARMAGEDDON VS WORMS 4 MAYHEM

Team 17 · 1.999 · PC, PlayStation, Gameboy Color, Dreamcast, Nintendo 64

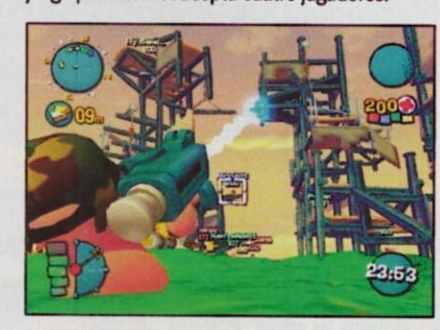


CUANDO, EN 1.995, SE PRESENTÓ EL PRIMER JUEGO DE LA SAGA «WORMS», Team 17 había conseguido desarrollar uno de esos juegos tremendamente adictivos, al nivel de leyendas como «Lemmings» o «Tetris». Las reglas son sencillas: dos grupos de gusanos se exterminan unos a otros con las armas que caen en el campo de batalla. «Worms Armaggedon» aportó los gráficos en alta resolución y partidas online.

¿QUÉ LE FALTABA?
Los escenarios eran estáticos y, con gusanos tan pequeños, faltaba algo de espectacularidad.

Team 17 · 2.005 · PC, Xbox, PS2

LOS ÚLTIMOS CAPÍTULOS HAN DADO EL SALTO A LAS 3D, lo que reduce un poco la jugabilidad, porque ya no ves a todos los enemigos de un vistazo aunque a cambio es mucho más espectacular. En «Worms 4: Mayhem» todo es más personalizable: puedes "vestir" a tus gusanos, y crear nuevas armas, los grupos, e incluso el tipo de juego. Hay un modo historia que introduce objetivos diferentes a la simple aniquilación, y el juego por Internet acepta cuatro jugadores.



¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
Antes no tenías que preocuparte de la perspectiva y podías controlar fácilmente todo el campo de batalla.

Hechos para recordar...

NUEVOS TIEMPOS

CON CADA AÑO QUE PASA, LOS VIDEOJUEGOS, y el mundo que los rodea, evolucionan. Es natural que las revistas que hacen de cronistas de este particular universo, se adapten a las nuevas demandas de los aficionados. En 1999 Micromanía renovó su imagen, añadiendo nuevas secciones y suculentos regalos de suscripción. También nos hacemos eco del trabajo de los dobladores y del nacimiento de nuevas compañías españolas.

▲ INTERNET ESTÁ DE MODA. **El periférico más deseado a finales de los noventa era el módem. Micromanía regalaba a sus suscriptores un faxmódem Zoom con una velocidad de 33,6 Kbps.**

Estrenos que dejaron huella


▲ METAL GEAR SOLID. PLAYSTATION, PC. Revolucionó los juegos de acción táctica, y puso de moda el sigilo.


▲ FALCON 4.0. PC El simulador más complejo y realista. ¡Era como pilotar un F-16 de verdad!


▲ SOUL CALIBUR. DREAMCAST. La nueva consola de Sega demostró su potencial con un gran juego de lucha.

Las máquinas

SEGA DREAMCAST

Era muy versátil y disponía de funciones que ni PlayStation 2 ni Xbox podían igualar. Aún así, fue un fracaso y casi llevó a la quiebra a Sega.

EN 1999 SEGA PRESENTÓ EN EUROPA su flamante consola de 128 bit, Sega Dreamcast, que daba el pistoletazo de salida a las máquinas de nueva generación. Estaba equipada con una CPU Hitachi SuperH4 RISC a 200 MHz, 16 MB de memoria y chip gráfico PowerVR II de NEC, capaz de mover 3 millones de polígonos por segundo. Usaba discos GD-ROM de 1,2 GB, dejando a un lado la reproducción de DVD.

ENTRE SUS CARACTERISTICAS REVOLUCIONARIAS estaba el módem de serie, que permitía navegar, recibir correo y jugar gratis por Internet. Sus primeros éxitos fueron «Sonic Adventure», el primer Sonic en 3D, «Virtua Striker 2», un arcade de fútbol, y «Sega Rally 2».

TRAS EL ESTRENO DE PLAYSTATION 2 Y XBOX, superiores técnicamente pero sin las funciones online, las ventas de Dreamcast cayeron en picado, obligando a Sega a abandonar el hardware y centrarse en los juegos.

▶ DREAMCAST era la gran apuesta de Sega, pero corrió la misma suerte que su antecesora, Saturn. No podía reproducir DVD y eso la condenó.


▶ Sonic



▶ Virtua Striker 2

Y ADEMÁS EN... 1999

Hasta la llegada de las placas GeForce y Radeon, que dejan a la CPU en un segundo plano a la hora de ejecutar juegos, los procesadores seguirán evolucionando a un ritmo endiablado. En 1.999 se presentó el Pentium III con velocidades que rondaban los 750 MHz.

Si las CPU mejoraban cada día, las tarjetas gráficas no se quedaban atrás. 3Dfx consiguió enfadar a los jugadores al sacar varias versiones de Voodoo 3, y apenas unos meses después anunciar la aparición de nuevas generaciones de tarjetas.



Tras competir con 3Dfx, Nvidia dio un gran salto de calidad gracias a su gama GeForce, que se estrenó en 1.999 con GeForce 256, la primera GPU. Estaba equipada con un RAMDAC a 350 MHz, AGP 4X y movía 15 millones de polígonos por segundo.

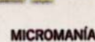



▲ LOS ACTORES DE DOBLAJE son los grandes desconocidos de los videojuegos. En el número 49 de la Tercera Época entrevistamos a los dobladores de «King's Quest VIII».


▲ EN 1.999 SE PUSO EN MARCHA el primer Campeonato Oficial de España de Fútbol Virtual, en el que cada jugador competía con su PC y los resultados se daban a conocer vía Internet.


▲ NACE FX INTERACTIVE, distribuidora española formada por los fundadores de Dinamic. Desde el principio apostó por una política de precios bajos y una cuidada localización de sus juegos.


▲ EN EL NÚMERO 52 DE LA TERCERA ÉPOCA inauguramos una nueva sección, Zona Online, en donde recogíamos las noticias de éxitos como «Everquest» o «Ultima Online».



Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, por qué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

PNY VERTO GeForce 7600 GT

Gráficos 3D impresionantes... y asequibles

TARJETA GRÁFICA DE GAMA MEDIA **Precio: 229 €**
Más información: PNY ***www.pny-europe.com***

Por fin ha llegado la gama media a las series GeForce 7 de nVidia, pues el procesador **GeForce 7600 GT** que integra este modelo de PNY –con conexión PCI express– se sitúa entre la gama básica GeForce 7300 y el nuevo tope de gama, con GeForce 7900.

Te damos algunos datos técnicos sobre su construcción: está desarrollado sobre el núcleo G73, en proceso de 90 nanómetros e integra 178 millones de transistores. Su arquitectura interna posee 5 unidades para procesar sombreado de vértices y 12 unidades para el sombreado de píxeles, funcionando a una velocidad de 560 MHz. Traduciendo, todo ello le permite alcanzar **unas prestaciones asombrosas** para procesar gráficos 3D.

Por su parte, la memoria gráfica de **256 MB GDDR3** funciona a con un ancho de banda de 22.4 GB/s. La tarjeta recurre a lo más sofisticado para crear gráficos 3D, como la iluminación de alto rango dinámico o HDR que, basado en la tecnología OpenEXR de la celebérrima Industrial Light & Magic genera los efectos de **iluminación más complejos** y con texturas de 64 bit. Por supuesto, soporta **los últimos efectos 3D** de DirectX9.0c y el motor de sombreado "Shader Model 3.0" con la tecnología UltraShadow II, que está diseñada para **mejorar el rendimiento en juegos** como «Doom III» o «F.E.A.R.». La **definición gráfica** también es sobresaliente gracias al motor IntelliSample 4.0 que permite activar antidentados y filtrados anisotrópicos de hasta 16 pases, los más suaves sin que el rendimiento se vea afectado.

Sus prestaciones de vídeo también son impresionantes con el estándar de **imagen de alta definición** HD, y la salida DVI para monitores de plasma o LCD, sin olvidar que soporta SLI para conectar dos tarjetas gráficas y su compatibilidad con el sistema operativo Windows Vista! ■



▲ Instálala en tu PC y podrás jugar a los títulos más exigentes

LAS CLAVES
- GPU de última generación con 12 unidades de píxeles y 5 de vértices.
- Renderizado de alto rango dinámico.
- Soporta Shader Model 3.0 de DirectX9.0c
- Compatible con SLI.
- Buena relación precio/prestaciones.

INTERÉS

NGS Shaker 5.1

Olvídate de los cables

ALTAVOCES MULTICANAL DE GAMA MEDIA **Precio: 189 €**
Más información: NGS ***www.ngs.es***

La tecnología de **transmisión inalámbrica** a 2.4 GHz empieza a calar en los sistemas de altavoces **multicanal 5.1** como es el caso de este modelo de NGS, que elimina los cables hacia los altavoces traseros, lo que facilita notablemente la instalación y el aspecto estético. El conjunto aporta una potencia de 105 W de potencia RMS, repartidos entre los 15 W de cada uno de los cinco satélites y los 30 W del altavoz de subgraves, realizado con **armazón de madera** para mejorar la acústica de los sonidos de ultra baja frecuencia. Dispone de un **display indicador del nivel de volumen** y tiene la conectividad necesaria para conectarlo a la tarjeta de sonido o al reproductor DVD. ■


▶ El transmisor/receptor de radiofrecuencia tiene el mismo acabado de los altavoces para

LAS CLAVES
- Altavoces traseros inalámbricos.
- Transmisión de sonido sin ruidos con 2.4 GHz.
- 105 W y subwoofer de madera.

INTERÉS

Trust Predator GM 2600

Para aviadores noveles

PALANCA DE VUELO DE GAMA BÁSICA **Precio: 19 €**
Más información: Trust ***www.trust.com***

¿Necesitas una palanca de control para iniciarte simuladores? Este modelo de Trust es todo un acierto porque no renuncia a los controles más avanzados pero su precio es de gama básica. Así, dispone de una **robusta palanca** con **movimiento 3D** de rotación, acelerador, timón, 6 botones configurables y un **"hat"**. Vamos, que no se te escapará ninguna función de vuelo y podrás arrasar en el combate o lucirte con acrobacias **sin dejarte las manos** en el teclado. Se conecta vía USB y dispone de potentes ventosas como mecanismo de sujeción. ■

▶ Un joystick perfecto para muchos arcades de acción y simuladores de vuelo.

LAS CLAVES
- Estupenda relación calidad/precio.
- Palanca con rotación en el eje vertical.
- Control de aceleración y timón.
- Instalación inmediata.

INTERÉS

Thrustmaster Ferrari GT 2 en 1

Aparca un Ferrari en tu escritorio

➲ **VOLANTE Y PEDALES DE GAMA MEDIA** ➲ **Precio: 89,90 €**
➲ **Más info.: Herederos de Nostromo** ➲ ***www.hnostromo.com***

Un conjunto de volante y pedales compatible con PC y PS2 creado para satisfacer a los fanáticos de la velocidad que quieren aprovechar al límite el agarre de los pianos o apurar a tope en el trazado de una curva porque dispone de motores de **efectos de vibración Force Feedback** que transmiten la tracción de cada milímetro del asfalto con gran realismo gracias a la tecnología Immersion TouchSense. Además, dispone de un botón para efectuar un **centrado automático** del volante en cualquier momento, ideal para cuando llevamos la amplitud de giro al máximo y queremos recuperar rápidamente la linealidad de los ejes para no derrapar. Asimismo, los **pedales progresivos** de largo recorrido proporcionan un magnífico tacto para realizar una aceleración controlada o mimar la frenada. Y si quieres **botones** ahí tienes nada menos que **ocho** y **también un D-Pad** perfecto para controlar las diferentes cámaras o la perspectiva virtual.

Por lo demás salta a la vista su fantástico diseño, que con licencia oficial de Ferrari, recrea el escudo del "Cavallino rampante". ■



➲ Diseño "racing" con licencia Ferrari.
➲ Efectos de vibración realistas.
➲ Botón de centrado de la dirección.
➲ Pedales progresivos de gran recorrido.
➲ Compatible PC y PS2.
➲ Cambio de marchas secuencial de levas, F1.

INTERÉS

▲ **Si en tus juegos de velocidad favoritos conduces un Ferrari sólo te falta este volante.**



▲ **Por fin un ratón para que los zurdos los controlen con naturalidad.**

Logitech MX610 Left Hand Laser Mouse

Con mucha mano izquierda

➲ **RATÓN LÁSER DE GAMA ALTA** ➲ **Precio: 60 €**
➲ **Más información: Logitech** ➲ ***www.logitech.com***

Si eres zurdo y estás cansado de tener que **jugar a tus juegos** favoritos de estrategia o acción en primera persona en una posición incómoda y forzada, Logitech ha creado una versión de su fantástico **ratón MX610** para controlarlo a la perfección con la **mano izquierda** gracias a que tanto los botones laterales como la curvatura de agarre del ratón están situados en el lado derecho. El resto de sus características son idénticas a la versión para diestros, es decir, estamos ante un ratón óptico con **tecnología láser** y **transmisión inalámbrica** por radiofrecuencia de 2.4 GHz. El sensor láser proporciona una **elevada rapidez y precisión** de movimiento del puntero, mientras que su rueda dispone de movimiento vertical y horizontal para asignar funciones como el desplazamiento lateral. ■

LAS CLAVES

➲ Ergonomía para zurdos.
➲ Tecnología óptica láser.
➲ Botones de interacción con chat y mensajería.

INTERÉS



Saitek P990

Para la arena o el césped

➲ **GAMEPAD DE GAMA MEDIA** ➲ **Precio: 29 €**
➲ **Más información: Saitek** ➲ ***www.saitek.com***

Seguro que cuando piensas en un gamepad crees que sólo sirve para controlar los simuladores deportivos, pero Saitek ha desarrollado este modelo para en los **juegos de acción** en primera persona te puedas olvidar del control combinado de ratón y teclado. Para ello dispone de un botón FPS que al activarlo carga la **configuración programada** para juegos de acción en primera persona como «Quake 4» o «Call of Duty 2», controlando el movimiento con el **D-Pad digital de ocho direcciones** y la vista subjetiva con la palanca analógica derecha, que estará calibrada para sustituir al ratón. Además, dispone de 4 gatillos, 6 botones en el frontal y las palancas analógicas son también pulsables. ■



▲ **Puedes jugar a oscuras gracias a la iluminación que se activa con el botón FPS.**

LAS CLAVES

➲ Función para controlar los FPS.
➲ Palancas analógicas con botón incorporado.
➲ Ergonomía y calidad de materiales.

INTERÉS

Benq X530

Admirable

➲ **CONJUNTO DE TECLADO Y RATÓN DE GAMA ALTA** ➲ **Precio: 45,99 €**
➲ **Más información: Benq** ➲ ***www.benq.es***

Este conjunto de teclado y ratón inalámbricos ha ganado el prestigioso premio de diseño G-Mark. Con su **estructura de perfil bajo** en curva en forma de concha se adapta a la ergonomía de las manos como si fuera un guante, y dispone de 4 ajustes de nivel para adaptarse a cualquier altura. Las teclas implementan la tecnología "X-Structure" patentada por BenQ y su **pulsación es silenciosa** y muy precisa, es realmente un lujo estar escribiendo horas con él o machacando las teclas "WASD" en un juego de acción en primera persona. El **ratón óptico** con sensor de 800 dpi complementa a la perfección el conjunto tanto por su esbelto diseño como por sus elevadas prestaciones. ■

▼ **Poner las manos sobre un teclado curvilíneo es lo máximo en comodidad.**



LAS CLAVES

➲ Diseño en curva con ergonomía insuperable.
➲ Tecnología inalámbrica.
➲ Teclas mecánicas silenciosas.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

Sapphire Pure Crossfire A9RD580ADV • Imponente

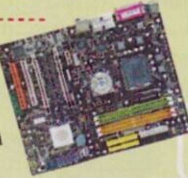
219 € Más información: Sapphire www.sapphiretech.com/sp/



Una placa base de última generación pues integra el chipset ATI Radeon Xpress 3200 para socket 939 de Aht-lon64/X2/FX. Dispone de dos ranuras PCI Express 16X para que instales dos tarjetas gráficas de ATI de las series X1 en modo dual, mediante la tecnología CrossFire. Puedes instalar hasta 4 GB de RAM DDR a 400 MHz, integra sonido Intel 7.1 HD. Lo tiene todo.

MSI P4N Diamond

209 € Mas información: MSI www.msi.com.es



Integra el chipset nVidia NForce4 SLI Intel Edition para procesadores Pentium4 y Pentium D y permite instalar dos tarjetas gráficas de NVIDIA en modo SLI.

ASROCK 939 DualSATA2

69 € Más información: Asrock www.asrock.com



Por fin una placa base para Athlon 64 X2 que permite conservar tu vieja aceleradora 3D puesto que integra un puerto AGP, pero también un puerto PCI express para futuras actualizaciones. Una idea genial.

Procesador

AMD Athlon 64 X2 3800+ • 64 bit y doble núcleo

319€ Más información: AMD www.amd.com

Además de dar el salto a los 64 bit también conviene entrar en la era del doble núcleo para potenciar el funcionamiento bajo multitarea y estar preparado para futuros juegos que sí aprovechan esta funcionalidad, como «Quake 4» tras instalar la revisión 1.1 del juego y muchos otros más en el futuro. Incrementa la caché L2 hasta 1 MB pero, sobre todo, es un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Intel Pentium D Processor 930

354 € Más información: Intel www.intel.com



Nuevo modelo de Pentium 4 de doble núcleo, las series 900 con núcleo "Presler", ahora con 4 MB de memoria caché L2. Soporta las instrucciones de 64 bit.

AMD Sempron 64 3100+

104 € Más info.: AMD www.amd.com



Los nuevos Sempron para zócalo 754 ya son compatibles con 64 bit. Fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 Kb de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 200 MHz.

Tarjeta Gráfica

MSI RX1800XT • En su mejor momento

379 € Más información: MSI www.msi.com.es



Ahora que han salido los nuevos procesadores gráficos ATI Radeon X1900XT es una excelente oportunidad para hacerse con el anterior tope de gama, el Radeon 1800XT a un precio excelente, y en este modelo de MSI tiene el aliciente de integrar nada menos que 512 MB de memoria gráfica DDR3.

Gainward PowerPack Ultra 3400

364 € Más información: Gainward www.gainward.com



Al renovarse la gama alta de nVidia con la nueva GeForce 7900, es un buen momento para conseguir un procesador GeForce 7800 GT a buen precio pero con con altas prestaciones.

Leadtek Winfast A7800 GS TDH

299 € Más información: Leadtek



Si lo que necesitas es actualizar tu gráfica AGP y aspirar a las máximas prestaciones, aquí tienes una buena opción con el nuevo procesador nVidia GeForce 7800GS y 256 MB de memoria gráfica.

Tarjeta de sonido

SoundBlaster X-Fi Fatal1ty FPS • Diseñada para videojuegos

249 € Más información: Creative es.europe.creative.com

Una tarjeta de sonido certificada THX y creada para "gamers" con el procesador de sonido X-Fi, tan potente como un Pentium 4 y que supone un gigantesco salto en aceleración de audio 3D con 7.1 canales y conversión en tiempo real a 24 bit de calidad. Tus juegos irán más rápidos porque además integra 64 MB de memoria X-RAM para cargar los efectos de sonido, mando a distancia y un rack de conexiones completo.

Hercules GameSurround Fortissimo IV

44 € Más información: Hercules europe.hercules.com

Una tarjeta de sonido 7.1 que integra el avanzado chip de audio Via Envy24HT con resolución de 24 bit y 96 KHz. Soporta DirectSound3D, EAX y QSound. Y, además su precio es ajustado.

Terratec Aureon 7.1 Dolby

59 € Más información: Terratec www.terratec.net



Un modelo con sonido 7.1 muy asequible y que cuenta con la gran ventaja de la tecnología Dolby Digital Live que convierte cualquier sonido al formato Dolby.

Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

59,95 € (24,95 € cada plantilla) Info.: Zboard www.4frags.com www.montatupc.com

Un teclado con membrana intercambiable creado para juegos por la especial disposición de las teclas -membrana WASD para juegos de acción o QWERTY para uso normal- y por la posibilidad de añadirle plantillas específicas.



CyberSnipa Gamepad

40 € Más información: Flexiglow www.alternate.es



Un teclado auxiliar creado para juegos de acción con un mecanismo de pulsación mecánica de gran precisión. Tiene luz de fondo y una gran superficie de reposo para echarle horas.

Logitech G5 Laser Mouse

79,99 € Más información: Logitech www.logitech.com



Un ratón con tecnología láser creado por Logitech pensando en los juegos de acción 3D, pues alcanza los 2000 dpi y asegura un movimiento ultrarrápido y muy preciso.

Altavoces

Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos

119 € Más información: Creative es.europe.creative.com

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 hay que instalar un conjunto de altavoces como este modelo, con un diseño de dos vías separadas (tweeter y cono de medios) en los altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 20 W RMS para el canal central y 24 W RMS para el subwoofer ofrece de sobra.

Logitech Z5450 Digital Wireless

409 € Más info.: Logitech www.logitech.com

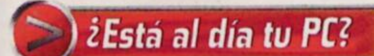
Un conjunto de altavoces con certificación THX que aporta la ventaja de la tecnología inalámbrica a los altavoces traseros para prescindir de los cables.

Icemat Siberia Combo

89,90 €
Más información: SteelSound www.4frags.com



Unos revolucionarios auriculares acompañados de su propia tarjeta de sonido que consiguen un realista efecto de inmersión acústica gracias a un diseño pensado para juegos.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: Con chipset nForce4 SLI 32X	169 €
Procesador: Athlon 64 FX60	1.129 €
RAM: 4 GB memoria DDR	320 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce 7900 GTX en modo SLI	1.100 €
Tarjeta de sonido: Creative SB X-Fi Fatal1ty FPS	249 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 a 10.000 rpm en modo RAID	500 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor PX712 Serial ATA	64 €
Monitor: Samsung 214T. TFT 16/9	859 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	479 €
Ratón y teclado: Teclado Zboard y Logitech G7	160 €
Periféricos: Thrustmaster Ferrari F1	220 €
TOTAL	**5.298 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: Sapphire Pure Crossfire A9RD580ADV	219 €
Procesador: Athlon 64 X2 3800+	319 €
RAM: 2 GB de memoria DDR a 400 MHz	160 €
Tarjeta gráfica: MSI RX1800XT	379 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster X-Fi Fatal1ty FPS	249 €
Disco duro: Western Digital Caviar 160 GB	89 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor PX712 Serial ATA	64 €
Monitor: Benq FP93GX	399 €
Altavoces: Creative Inspire T7900	119 €
Ratón y teclado: Zboard + Logitech G5	140 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	22 €
Saitek X52 Flight Control System	149,95 €
Thrustmaster Rally GT	129 €
TOTAL	**2.486 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: con chipsets VIA o ULI (AMD) o Intel915P	55 €
Procesador: Sempron64 o Celeron D a 2,4 GHz	79 €
RAM: 1 GB de memoria DDR a 333 MHz	30 €
Tarjeta gráfica: chipsets nVidia GeForce 7300 o ATI Radeon X1300	120 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 133	45 €
Lector DVD: DVD 10X	15 €
Grabadora: Grabación DVD Dual	35 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	100 €
Altavoces: Conjunto 5.1	35 €
Ratón y teclado: Logitech Internet Pro	16 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	22 €
TOTAL	**572 €**

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick



Saitek X52 • Pilotaje seguro y certero

149,95 € • Más información: Corporate PC • Tel: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación.

Logitech Extreme 3D Pro

40 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Una palanca de vuelo con toda la funcionalidad que busca un piloto profesional. Tiene eje de torsión con efecto de rotación y 3D, 12 botones programables, control de acelerador y timón y una enorme base que se mantiene firme.

Saitek ST90

19,95 € • Más info.: Corporate PC • Tel.: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por la robustez del muelle de centrado. Plegado, ocupa muy poco espacio.

Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

22,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Un gamepad tan asequible como completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 06» «Pro Evolution Soccer 5» o «NBA Live 06», un D-Pad de magnífico tacto y precisión en las 8 direcciones ideal para los movimientos diagonales imprescindibles en los juegos deportivos, 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso.



Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Con un D-Pad diseñado para dar mayor precisión a los movimientos diagonales, dispone de 10 botones en configuración de 6 frontales y 4 en los gatillos, sin duda la opción más ergonómica para los simuladores deportivos.



Siatek P2600 Rumble Pad

39 € • Más información: Saitek • www.saitek.com

Un gamepad inalámbrico con efectos de vibración que puede usarse en los simuladores deportivos pero también en los juegos de acción, gracias a que dispone de un modo que permite emular al ratón.

Volante



Thrustmaster RallyGT Force Feedback Pro • Quema el asfalto

129,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Si aspiras al máximo control de tu vehículo de competición aquí tienes el primer conjunto de volante y pedales con 5 ejes analógicos progresivos para que puedas controlar el embrague del cambio de marchas, el freno de mano con mayor tacto o realizar maniobras de punta-tacón.

Logitech Formula Force EX

79 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Ahora es más asequible este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la calidad de sus materiales. El cambio no cede ni ante las maniobras más extremas.



Speed Link 4in1 2 Force Feedback

67 € • Más información: 4Frags • www.4frags.com

Si eres fanático de los simuladores de rally aquí tienes este conjunto con un módulo independiente de freno de mano y palanca de cambios más realista.



Monitores

Benq FP93GX • Lo verás claro

399 € • Más información: Benq • www.benq.es

Los monitores TFT por fin alcanzan las prestaciones de los clásicos CRT, gracias al nuevo récord de tiempo de respuesta, sólo 2ms, para que puedas jugar sin ralentizaciones ni efectos fantasma pero con un monitor de apenas unos milímetros de grosor. Además, tiene una excelente calidad de imagen en 19 pulgadas, gran relación de contraste y un buen realismo de color.



ViewSonic A71 UltraBrite

189 € • Más información: ViewSonic • www.viewsonic.com

Un monitor CRT plano y altas prestaciones. Su tamaño del punto es de solo 0.24 mm y la tecnología UltraBrite 3X multiplica por 3 los niveles de brillo y contraste.



Samsung 214T

899 € • Más información: Samsung • www.samsung.es

Un excelente monitor TFT de 21 pulgadas y panorámico en relación de aspecto 16/9 y con un tiempo de respuesta de 8ms. Y tiene un precio ajustado entre los modelos de alta gama.



Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

PROCESADORES

Doblando el rendimiento

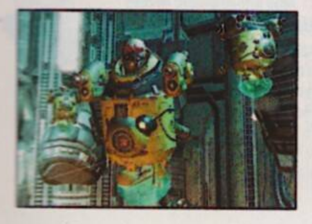
Tengo un procesador Pentium 4 630 con tecnología Hyper-Threading y me gustaría saber cómo activar la opción que tiene «Quake 4» para usar esta tecnología y aprovechar una CPU de doble núcleo. ■ Javier González



Primero tienes que descargar e instalar la última revisión de «Quake 4», la v1.1, que entre otras mejoras y nuevos mapas habilita el procesamiento con doble núcleo y también mediante tecnología Hyper-Threading. Después de la instalación reinicia el ordenador y, tras arrancar «Quake 4», entra en el menú de opciones, "settings", "system" y en "advanced options". Aquí selecciona "yes" en la opción "multiple CPU/Core". Sal del juego y, tras reiniciarlo, verás que el rendimiento con Hyper-Threading mejora en torno al 25%, mientras que si tuvieras una CPU de doble núcleo la mejora sería cercana al 80%.

TARJETAS GRÁFICAS

«Quake 4» en verde



Tengo una tarjeta gráfica ATI Radeon 9200 actualizada con los últimos controladores y «Quake 4» funciona con un rendimiento aceptable, pero veo todos los fondos gráficos del entorno 3D en tonalidades verdes que cubren toda la pantalla. ¿Tiene solución? ■ Jose Luis Miguel García

En la página oficial de soporte del juego el chipset Radeon 9200 de tu tarjeta gráfica no aparece en la lista oficial de procesadores gráficos soportados, así que es posible que sea el origen de este problema. Pero también proponen como solución bajar la resolución del escritorio a 800x600 en color de 32 bit y deshabilitar la aceleración de la tarjeta de sonido. Para ello, tienes que acceder a panel de control, dispositivos de sonido y audio, pestaña audio, opciones avanzadas, pestaña rendimiento y situar aceleración de hardware en "ninguna".

Rendimiento a peor

Acabo de adquirir una tarjeta gráfica Asus Extreme 7800 GT, y el juego «Caballeros de la Antigua Republica II: Los señores Sith» me funcionaba más rápido con una tarjeta anterior de 64 MB que con esta nueva de 256 MB. ¿Cómo es posible? ■ Hazael



Tienes que instalar el último parche del juego, que puedes descargar desde ***support.lucasarts.com/patches/Kotor2.htm***, porque mejora el rendimiento en sistemas de última generación con procesadores de doble núcleo y con las series más recientes de tarjetas 3D. También debes actualizar los controladores de la tarjeta gráfica con la versión más reciente de los nVidia ForceWare, la 84.12, que puedes descargar desde la página web ***es.nvidia.com***

Se para en seco

Desde que he actualizado mi tarjeta gráfica con una ATI Radeon X1800 el juego «NFS: Most Wanted» va mucho mejor, pero



después de jugar un buen rato el ordenador se bloquea. Es el único juego con el que me sucede esto, así que imagino que no es un problema de calor sino de incompatibilidad. ¿Cuál es la solución? ■ Ángel Mulero

Debes actualizar los controladores de la ATI Radeon X1800 con la última versión de ATI Catalyst, la 6.3, que puedes descargar de ***www.ati.com***. Asimismo, es recomendable que también instales la actualización del juego a la versión 1.3, parche que puedes descargar de ***es.eagames.com/downloads.view.asp?dl_id=1363***

ORDENADORES

¿Oferta chollo?

He visto un PC que integra una tarjeta gráfica ATI Radeon X600 512 MB HM y la verdad es que con 512 MB de memoria gráfica parece una aceleradora 3D de alta gama, pero me extraña que sólo sea una X600 cuando ya van por las series X1900. El equipo de oferta sólo cuesta 799 €. ¿Hay gato encerrado en este PC? ■ Eduardo Jiménez García



Bueno, sí hay algo de gato encerrado y es que la ATI Radeon X600 HM no dispone de 512 MB de memoria gráfica integrada, sino sólo de 128 MB. El resto, hasta llegar a los 512 MB que ves anunciados, los obtiene accediendo a la memoria RAM del sistema gracias a la tecnología HyperMemory de ATI, lo que no termina de ser una buena idea, porque es un acceso mucho más lento que a la memoria gráfica integrada y, además, te restará una importante cantidad de memoria RAM. Un recurso muy poco útil si sólo tienes 512 MB o 1 GB de RAM.

SONIDO

Sin diálogos

He instalado recientemente una Sound Blaster Audigy SE y el único problema que me ha dado ha sido con «F.E.A.R.». Resulta que no se escuchan las voces y hacia la mitad del juego, y de forma variable, todo el audio se llena de chasquidos e interferencias. ¿Qué puedo hacer? ■ Rayco Gómez



Instala las últimas actualizaciones de los controladores de la tarjeta de sonido y también del juego. Si no se soluciona el problema tienes que instalar el archivo

La pregunta del mes

Placa base con Crossfire

Tengo una tarjeta gráfica ATI Radeon X1600 CrossFire Edition y me gustaría adquirir otra para aumentar el rendimiento en aceleración 3D gracias a la tecnología CrossFire de ATI, que creo que es similar a la SLI de nVidia. ¿Podrías recomendarme alguna placa base que admita esta tecnología? ■ Alberto Hernández

ATI acaba de lanzar el chipset CrossFire XPress 3200, por lo que todas las placas bases que lo integren son una excelente opción para configurar un sistema con procesamiento gráfico dual con dos tarjetas gráficas de las series X1 de ATI y procesadores AMD Athlon 64, 64X2 o Ahtlon FX. El chipset CrossFire XPress 3200 proporciona dos puertos PCI Express con 16x para aprovechar al máximo el rendimiento de las dos tarjetas gráficas instaladas, y en placas base como la Sapphire PURE Crossfire PC-A9RD580 dispone de lo último en componentes, como sonido 7.1 de Alta Definición Intel Azalia, controladoras Serial ATA Raid, puertos Firewire, tarjeta de red, etc.



ejecutable "WMFADist.exe" que puedes encontrar en el directorio raíz del programa y también en el DVD del juego. Esto instalará los "codecs" de audio que necesita el motor de sonido de «F.E.A.R.». Si continúan los errores con el sonido puedes encontrar algunas opciones más en la página de soporte de Vivendi para el juego *support2.vugames.com/fear/answer.aspx?ID=7323*

MONITORES

Un parámetro crucial

¿Para que sirve la utilidad de la frecuencia de actualización de los monitores de ordenador? Tengo un monitor ACER AL1711 y la frecuencia establecida por defecto es de 60 Hz ¿Puedo cambiarla o es esa la adecuada? Mi tarjeta gráfica es una XFX GeForce 6800 GS ■ **Alejandro Ruiz Castañeda**



Sin querer profundizar en una explicación demasiado técnica acerca de la generación de imágenes en los monitores, la frecuencia de actualización mide la velocidad con la que se refresca o vuelve a generarse todo el campo de imagen en pantalla. Es decir, a mayor velocidad de actualización, mayor estabilidad de imagen y por tanto menos cansancio de la vista. Si has visto en la tele que, cuando sale un monitor, se aprecian unas franjas intermitentes que recorren horizontalmente la pantalla, es debido a que la cámara es más sensible que el ojo humano a la velocidad de refresco. En tu caso la configuración más recomendable es una resolución de 1024x768 con una frecuencia de actualización de 75 Hz.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Ratones para jugar

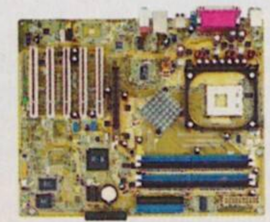
Quiero cambiar el teclado y el ratón pensando en los juegos de acción en primera persona y los de estrategia. El teclado lo tengo claro y me he decidido por el G15 de Logitech, pero a la hora de elegir el ratón se me presenta la duda entre 3 modelos: el MX1000 Laser Cordless Mouse, el G7 o el G5 Laser Mouse. ¿Cuál recomendarías? ■ **Luis Alvar**



Sin duda, para completar tu escritorio es recomendable un ratón de la serie G, creada para los aficionados a los videojuegos por Logitech, así que descarta el MX1000. Si te lo puedes permitir el Logitech G7 es más cómodo porque es inalámbrico y colmará todas tus expectativas de velocidad, precisión y número de botones. Aunque, por otra parte el Logitech G5 es más asequible y en la mayoría de los juegos de acción 3D ofrece un rendimiento casi óptimo, algo mejor que el G7 salvo, eso sí, que no es inalámbrico.

PLACAS BASE

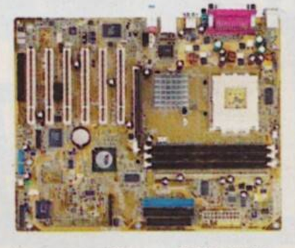
¿Tiene PCI Express?



Tengo una placa base Asus P4S8X-X y quiero actualizar la tarjeta gráfica. He visto una interesante nVidia XFX GeForce 6200 AGP, pero mirando las características de mi placa base pone que tiene un puerto PCI 6x, así que me gustaría saber si me conviene más la tarjeta AGP o una PCI Express. ■ **Pablo Gutiérrez**

No puedes instalar una tarjeta gráfica PCI Express porque tu placa base no dispone del puerto necesario, sino de puertos PCI para instalar tarjetas de sonido y otros componentes. Por lo tanto, debes instalar una tarjeta gráfica AGP y aunque el modelo que comentas es una buena opción, si realmente quieres un salto cuantitativo en prestaciones deberías optar por la GeForce 6600 LE. Y ya, si quieres lo último en aceleración 3D, una GeForce 7800 GS.

Alimentación insuficiente



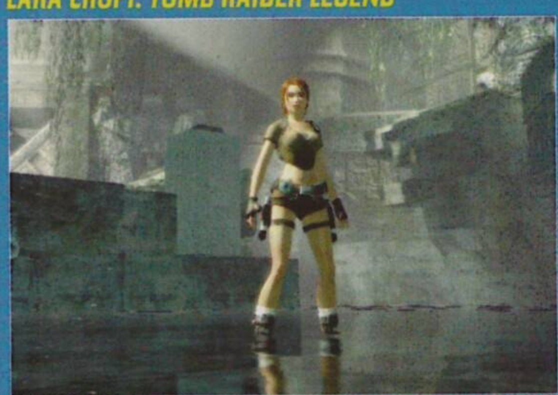
Tengo un PC con AMD Athlon XP 2800+ y una tarjeta gráfica Sapphire Radeon 9800SE en una placa base ASUS A7V600. Tengo problemas de rendimiento y ralentizaciones en juegos que no exigen demasiados recursos y, ocasionalmente, la pantalla se pone con el fondo amarillento. ¿Puede ser un problema del voltaje AGP? ■ **Gonzalo**

Tienes que actualizar la BIOS de la placa base a la versión 1009, puedes descargarla junto al programa que realiza el FLASH BIOS desde *support.asus.com/download/download.aspx?SLanguage=es-es&model=A7V600*. Luego entra en la configuración de la BIOS y selecciona el voltaje AGP que especifica en las características de la tarjeta gráfica. Asegúrate también que el conector de alimentación adicional de la tarjeta gráfica está en buen estado, prueba a cambiarlo con el de la disquetera, por ejemplo.

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos analizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

LARA CROFT. TOMB RAIDER LEGEND



Para adaptarse a cualquier PC dispone de **dos modos de configuración: normal y nueva generación**. El primero funcionará con fluidez en una **tarjeta 3D de gama media** ofreciendo un buen equilibrio entre calidad gráfica y rendimiento. El modo **nueva generación** activa el motor gráfico aplicando lo último en efectos 3D de sombreado, texturas de alta definición y otros recursos técnicos avanzados, pero obviamente requiere una aceleradora 3D de lo más potente, como la **nVidia GeForce 7900 o la ATI Radeon X1900**. Sin olvidar que para este modo es MUY recomendable una **CPU de 3,2 GHz y al menos 1 GB de memoria RAM**.

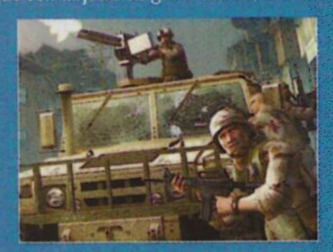
SPELLFORCE 2. SHADOW WARS

Un juego de acción, estrategia y rol que recurre a una novedosa tecnología gráfica para crear un entorno 3D que puede ser contemplado desde diversas perspectivas, en tercera persona y con diferentes grados de proximidad. Eso sí, si quieres activar el máximo nivel gráfico necesitas una tarjeta gráfica de media como la **GeForce 7600 o la Radeon X1600**. El menú de configuración gráfica permite reducir el nivel de cada recurso gráfico para que el juego pueda funcionar con fluidez en ordenadores más modestos.



FULL SPECTRUM WARRIOR. TEN HAMMERS

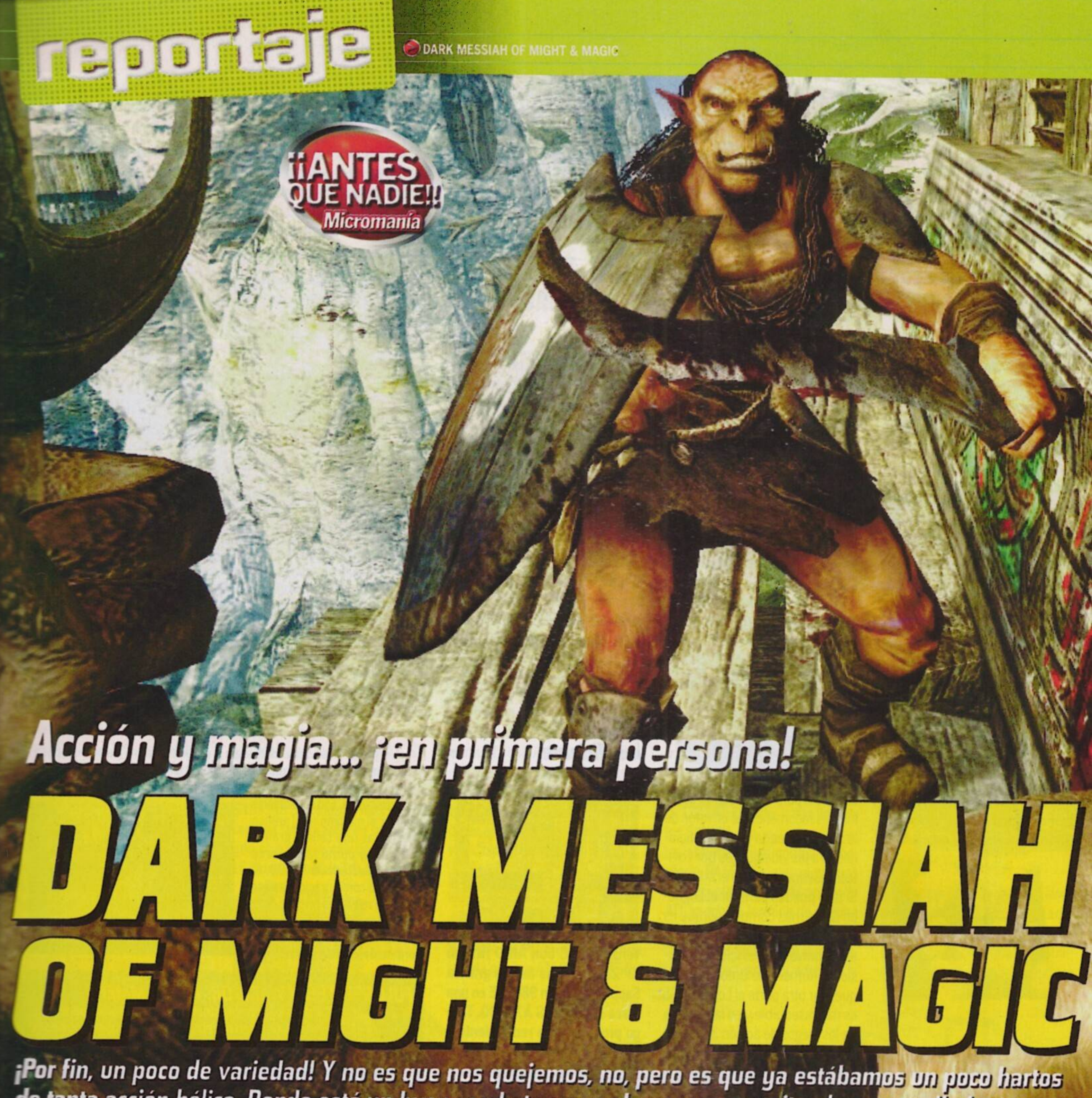
El motor gráfico de este juego de estrategia está muy bien optimizado, puesto que lo importante es mantener el control de un grupo de soldados y no la acción individual. Así que con tarjetas de gama básica, como la **GeForce 7300 o la Radeon X1300** ira de maravilla. Si es esencial contar con una tarjeta de sonido 3D para que el **sonido posicional en 5.1** y con **EAX Advanced HD** nos alerte de la acción a nuestro alrededor. Respecto a la CPU y memoria, es suficiente con **1,6 GHz** y **512 MB**, respectivamente.



CRASHDAY

Un juego de velocidad con los efectos de colisiones y deformaciones como protagonistas absolutos, menos mal que hace gala de una excelente optimización, pues con una tarjeta gráfica media se puede jugar al máximo con una estupenda sensación de velocidad, múltiples coches, explosiones y efectos de partículas. Tampoco es de los más exigentes: en CPU, **2 GHz** y en memoria **RAM, 512 MB**. También aprovechará el sonido 5.1 y un conjunto de conducción sobre todo si el force feedback acompaña la acción.





Acción y magia... ¡en primera persona!

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

¡Por fin, un poco de variedad! Y no es que nos quejemos, no, pero es que ya estábamos un poco hartos de tanta acción bélica. Donde esté un buen combate a espadazos que se quiten las ametralladoras...

CÓMO SERÁ...

➲ ARKANE STUDIOS ➲ UBISOFT ➲ ACCIÓN ➲ OTOÑO 2006

- **OFRECERÁ UNA SORPRENDENTE COMBINACIÓN** de acción en primera persona con una ambientación de espada y brujería que amenaza con sacudir los cimientos del género.
- **PODRÁS ELEGIR TUS HABILIDADES** ya sea como guerrero, mago o asesino, o también, por supuesto, como una mezcla de todos ellos.
- **SERÁ SENCILLAMENTE ESPECTACULAR** con unos gráficos repletos de efectos visuales y un realismo físico a prueba de bomba.
- **CADA COMBATE SE PODRÁ RESOLVER DE MUCHAS MANERAS.** Sólo tú podrás decidir qué técnica prefieres seguir en cada ocasión.

Hace mucho tiempo que no disfrutamos de un buen juego de acción con una ambientación de espada y brujería. Pero Ubisoft va a llenar ese hueco con «Dark Messiah». ¿Su tarjeta de visita? Una gran ambientación, un sistema de juego muy prometedor y la tecnología de «Half-Life 2». Impresionante, ¿verdad?

ELIGE TU CAMINO

«Dark Messiah of Might & Magic» te pondrá en la piel de un aprendiz al servicio de un poderoso mago en el mundo de Axeoth –sí, el mismo de «Heroes of Might & Magic V»–. La aventura comenzará cuando te encarguen la misión de llevar un artefacto mágico a una ciudad asediada por un ejército de nigromantes. A partir de ahí la cosa se complicará rápidamente y acabarás envuelto en una aventura épica para acabar con el mismísimo Mesías Oscuro, mitad humano, mitad demonio, que amenaza todo el mundo conocido.

Para enfrentarte a esta emocionante aventura, el juego combinará la acción en primera persona –con combates cuerpo a cuerpo y hechizos mágicos– con algunos elementos de rol, ►►

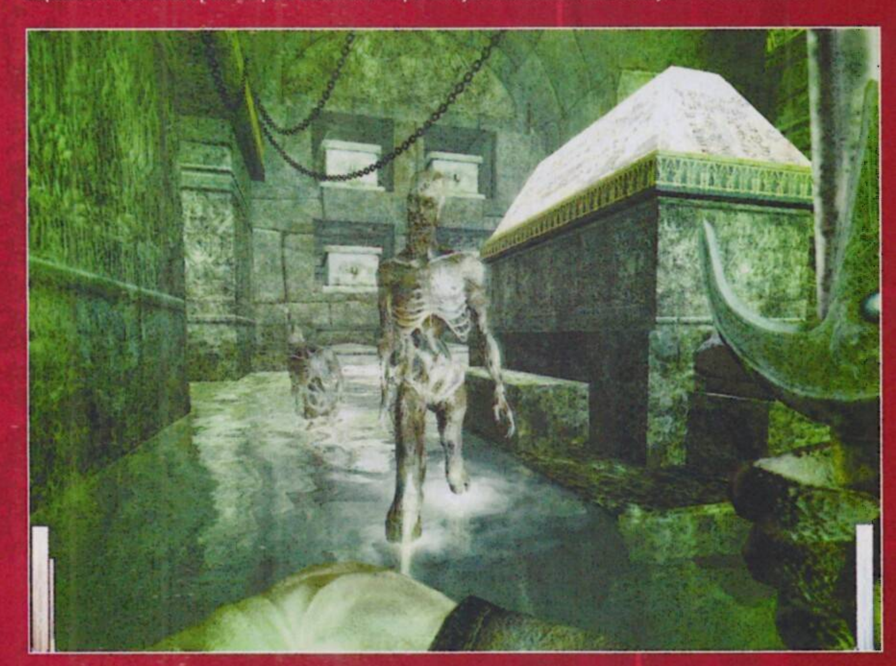
En parte guerrero, en parte mago, en parte ladrón... Sólo tú eliges qué camino seguirá tu personaje



◀ ¡UN MUNDO DE MAGIA Y PODER! Entra de lleno en el fantástico universo de la legendaria saga «Might & Magic», sustituyendo la estrategia por turnos de la serie «Heroes» por la acción en primera persona,más directa y espectacular. ¿Estás preparado para luchar con tus propias manos?



▲ ¿ESPADA O MAGIA? En «Dark Messiah» no habrá un camino mejor que los demás. Simplemente, tendrás a tu disposición diferentes opciones para desarrollar tu personaje, cada una con sus ventajas e inconvenientes.



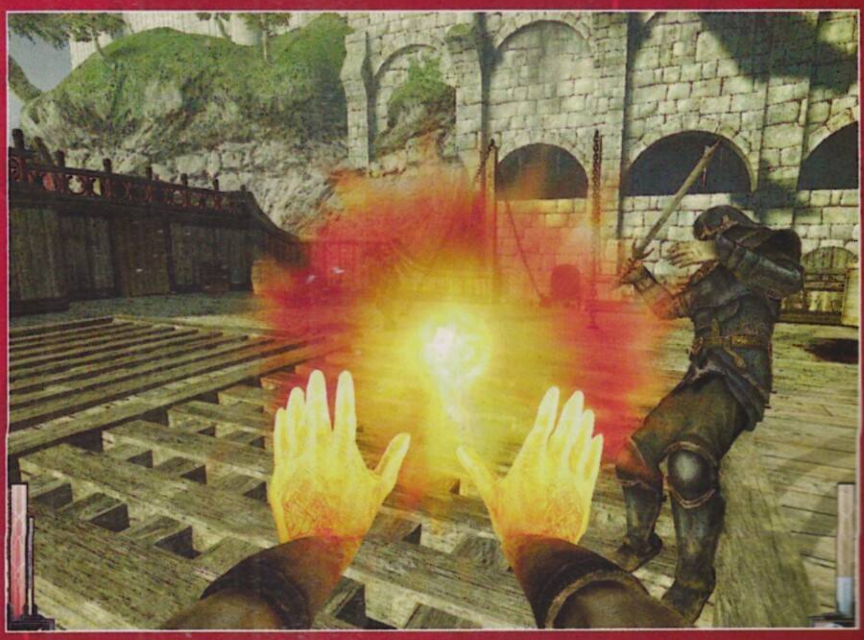
▲ ¡MENUDA BANDA! La lista de enemigos será gigantesca: orcos, goblins, dragones, nigromantes, muertos vivientes... Y lo mejor es que cada uno tendrá su propio estilo de combate, así que más te valdrá no confiarte.





¡HAZ LO QUE QUIERAS!

» **TOTALMENTE ABIERTO.** El realismo físico y la abundancia de opciones a tu disposición harán que cada encuentro sea un desafío estratégico. Imagina que llegas a un puente y está ocupado por unos enemigos. Si te va la infiltración, podrás, por ejemplo, ocultarte en las sombras y esperar a que se vayan o sorprenderles por la espalda. Pero también podrías usar un hechizo de telequinesis para lanzarlos al abismo. Y si no tienes ganas de complicarte la vida, empujarlos de una patada o, sencillamente, cortar las cuerdas del puente... Más opciones, imposible, ¿no?



▲ ¡MAGIA DE VERDAD! El uso de la tecnología gráfica de «Half-Life 2» te permitirá disfrutar de una magia tan impactante como nunca se ha visto en un juego de acción. ¿Quién dijo que la fantasía no podía ser realista?



GUERRA EN LA RED

ESPADAS CONTRA HECHIZOS. Uno de los aspectos más interesantes del juego será su modo multijugador, y es que además de un "deathmatch" tradicional «Dark Messiah» incluirá también un modo de combate por equipos, para hasta 32 jugadores. Cada jugador tendrá que elegir un bando, entre humanos o muertos vivientes, y una clase para su personaje, entre guerrero, arquero, mago, sacerdote o asesino. Cada clase tendrá su propias habilidades que, además, podrán mejorar durante la partida a través de la experiencia. El objetivo será conquistar la fortaleza del enemigo y las batallas necesarias para hacerlo prometen ser sencillamente espectaculares.

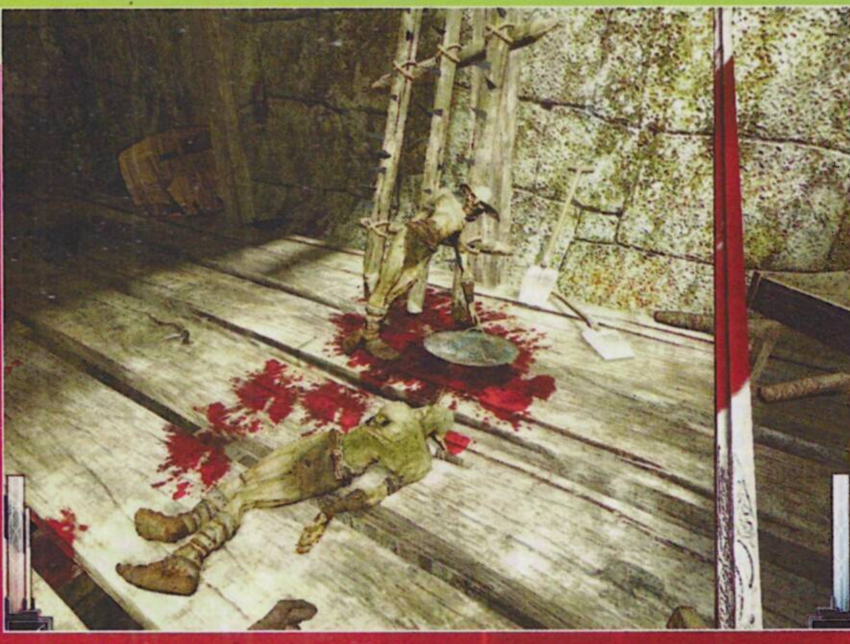
▸▸ ya que podrás ir mejorando las habilidades de tu personaje a medida que juegues. El juego te permitirá elegir entre tres ramas de habilidades diferentes (de combate cuerpo a cuerpo, de hechizos y de infiltración) según quieras hacer carrera como guerrero, mago o ladrón, o bien mezclar un poco de todo.

JUGABILIDAD TOTAL

Uno de sus aspectos más destacados será su tecnología, una versión actualizada de la de «Half-Life 2». Y no lo decimos sólo porque su motor gráfico se vaya a usar para darle al juego un aspecto sencillamente espectacular, sino, sobre todo, porque su potencia está permitiendo diseñar un juego totalmente abierto que te ofrecerá una libertad de acción impresionante. Imagínate, por ejemplo que tienes que enfrentarte con un terrible dragón, uno de los "jefes" del juego. Pues podrías optar por enfrentarte a él a espadazos, con un interesante sistema de combate que utiliza combos y ataques especiales súper poderosos, o bien acabar con él a base de hechizos –la lista incluye bolas de fuego, rayos, congelaciones, encantamientos, telequinesis...–. Pero también podrías romper una estalactita para que caiga sobre él y lo atraviese, o hacer que te siga a través de una puerta metálica, para atraparle con ella... ¿Te haces a la idea? Libertad casi absoluta.

Y la cosa no se acabará ahí, pues habrá también un impresionante modo mutlijugador por equipos, un completo editor y, en fin, una larga lista de cualidades que prometen hacer de él uno de los juegos de acción más originales y sorprendentes del año. ¿Tienes lista la espada? ■ J.P.V.

◄ **¡COMBATES A VIDA O MUERTE!** Nadie te obligará a resolver los encuentros luchando, pero si decides usar la fuerza bruta tendrás a tu disposición un elaborado sistema de combate. Podrás bloquear los ataques del enemigo, dar patadas, usar combos o hasta "fatalities".



▲ **¡COMBATES ESPECTACULARES!** En «Dark Messiah» los combates no serán aptos para menores y es que con las diferentes combinaciones de ataques disponibles podrás, literalmente, descuartizar a tus enemigos.



▲ **¡OCÚLTATE EN LAS SOMBRAS!** No todo serán hechizos y espadazos. Si lo prefieres podrás desarrollar las habilidades de infiltración y convertirte en un terrible asesino, capaz de escabullirse bajo la nariz de sus enemigos.



▲ **¡UN ARSENAL FANTÁSTICO!** A la hora de luchar podrás optar entre cuatro tipos armas diferentes: espadas, dagas, arcos o varas. De cada uno, claro, habrá muchas variantes, incluyendo armas mágicas muy poderosas.

El juego utilizará la más moderna tecnología para deslumbrarte con una estética sencillamente espectacular

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

¡Dale más juego a tu PC!

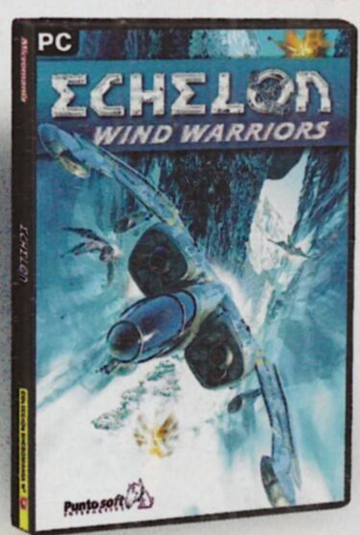
¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

Echelon
Wind Warriors

Género: Simulador · Compañía: MADia · Idioma: Castellano · Espacio: 612 MB

Con una espectacular mezcla de géneros que te permitirá disfrutar de la simulación de naves de combate sin renunciar a un componente de acción, te presentamos este mes «Echelon: Wind Warriors», un título en el que defenderás con uñas y dientes tu supervivencia y la de todo el universo. En el siglo XXIV la galaxia vivía en paz gracias a la tecnología que ostentaba la Federación, pero ahora se ve seriamente amenazada por una oleada de alienígenas y sobre tu pericia como piloto recaerá el destino de muchos. Desafía al enemigo y prepárate para combatir sin tregua al mando de una flota de cazas estelares a lo largo de decenas de misiones.









Lo que hay que tener

SO: Windows 95/98/ME/2000/XP · CPU: Pentium II 400 MHz · RAM: 64 MB · HD: 1150 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 8.1

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania

Tomb Raider Legend
Un nivel completo

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Acción Compañía: Crystal Dynamics/Eidos Distribuidor: Proein Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Castellano Espacio: 481 MB

Vuelve uno de los personajes clásicos de los videojuegos: Lara Croft. La aventurera más famosa del mundo regresa más en forma que nunca en una historia llena de acción, emociones y peligros. La demo del DVD, completamente en castellano, te permitirá disfrutar de una misión completa que desarrolla toda su acción en Bolivia, donde Lara tendrá que buscar y recuperar un objeto perdido. El escenario está plagado de accidentes geográficos y enemigos. Tendrás que aprender a manejar todas las habilidades de Lara para poder avanzar con éxito y superar cada obstáculo.



Lo que hay que tener

SO: Windows 2000/XP CPU: Pentium III 1 GHz RAM: 256 MB HD: 700 MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 9.0c

Controles básicos:
W/S/A/D: Movimiento Ratón: Vistas Botón izq.: Disparar

X3: Reunion
Unas horas de juego

Género: Simulador Compañía: EgoSoft Distribuidor: LudisGames Lanzamiento: Verano 2006 Idioma: Inglés Espacio: 906 MB

La tercera entrega de la saga «X» llegará dentro de poco a España, pero ahora tienes la oportunidad de comprobar la estupenda calidad gráfica y genial jugabilidad que te ofrecerá gracias a esta demo. En ella podrás jugar durante algunas horas e intentar salvaguardar el espacio con tu arsenal. Tendrás que administrar todos los recursos que tendrás a tu alcance, obtener dinero y realizar distintas misiones para ganarte tu sitio en el universo.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1.7 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 700 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 128 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparar

Onimusha 3: Demon Siege
Un nivel completo

Género: Acción Compañía: Capcom Distribuidor: Ubi Soft Lanzamiento: 21/02/2006 Idioma de la demo: Japonés Espacio: 127 MB

Adaptación de la versión creada para PlayStation 2, este título te pondrá en la piel de un samurai llamado Samanosuke que se ve envuelto en una terrible lucha a través del tiempo contra los demonios Genma. El nivel completo que ofrece no deja lugar a dudas sobre las grandes dosis de acción que promete el juego. La encarnizada lucha contra demonios y todo tipo de villanos forma el hilo argumental de esta aventura apasionante.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 171 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Botón izq: Golpear

Black & White 2
Juego y tutorial en una isla

Género: Estrategia Compañía: Lionhead Studios Distribuidor: Electronic Arts Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Espacio: 617 MB

Aunque apareció en el mercado a finales del pasado año, Lionhead Studios acaba de publicar una demo para quienes todavía no hayan tenido la oportunidad de disfrutar de este juego. Desde tu papel como deidad debes guiar a tus fieles por el buen camino reforzando su fé en ti, a través de una de las islas del juego. Contarás con tus asesores "bueno" y "malo" que te enseñarán el camino para convertirte en el más poderoso e influyente de los dioses.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1,6 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 900 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Stranglehold
Acción "made in Hong Kong"

¡¡Preview!!

Género: Acción Compañía: Midway Chicago Studios Distribuidor: Virgin Play Lanzamiento: Invierno 2006 Idioma: Inglés

Aunque sin fecha definida todavía –lo único que sabemos es que se espera su lanzamiento para este próximo invierno–, Midway nos avanza un vídeo sobre la nueva producción que prepara y te traslada a un mundo lleno de disparos y acción frenética en una de las ciudades más pobladas del mundo: Hong Kong. El director de cine John Woo ha sido el impulsor de este espectacular juego, que podrás conocer un poco más gracias a este fantástico vídeo.



SÓLO EN Micromanía

Aplicación especial
Trucos de la A a la Z
¡¡Más de 2.500 trucos!!

Desde «1939-1945 Axis and Allies» hasta «Zoo Tycoon 2», hemos recopilado todos los trucos más interesantes o necesarios para más de 400 juegos de PC. ¡Menuda base de datos de lujo!

Muchos de los trucos son contraseñas que debes escribir en una "consola de trucos" que aparecerá en pantalla al pulsar una tecla o combinación de teclas determinada. En otras ocasiones te damos las claves para cambiar una o varias líneas de algún archivo de texto del juego, de forma que varíen las condiciones de la acción... a unas condiciones mucho más ventajosas para ti. Como siempre, ante este tipo de "variaciones" te recordamos lo importante que es realizar y guardar una copia de seguridad de cada archivo que vayas a variar, aunque sea mínimamente.

También te desvelamos algunos de los secretos mejor guardados de los juegos o la manera de aprovechar algún "bug" o fallo de programación. En fin, que te damos todos los instrumentos para terminar por fin cualquier juego en el que pudieras haberte quedado enganchado. ¡Se acabaron los atascos! Y todo en una aplicación sencillísima en la que puedes buscar los trucos bien por el título del juego o también puedes entrar a conocer el listado completo de los juegos por orden alfabético o por géneros. ¡Qué la disfrutes!



▲ Hemos recopilado los mejores trucos para más de 400 juegos de los últimos tiempos. Podrás buscar el juego para el que necesitas un truco, bien con el listado de juegos, bien por el género al que pertenecen.



▲ A través de esta sencilla aplicación podrás hacerte en cuestión de segundos con aquellos secretos o contraseñas para variar las condiciones de juego. Ser rico, indestructible, todopoderoso... un lujo, vamos.

Evolution GT
Carrera en 4 circuitos

Género: Velocidad Compañía: Milestone Distribuidor: Virgin Play Lanzamiento: Abril 2006 Idioma: Inglés Espacio: 481 MB

Una de las mayores novedades en los juegos de velocidad es este «Evolution GT» con cuya demo podrás correr por cuatro circuitos diferentes escogiendo entre algunos de los coches más codiciados del mercado: Audi A3, Mercedes SLK, Renault Clio V6, Chevy Corvette C.6R y Audi TT constituye la lista de vehículos disponibles que se manejan en la versión de demostración. La física de los vehículos ofrece una conducción muy real, así que practica antes de pisar a fondo el acelerador.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 400 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- A/Z: Acelerar/Frenar
- ,/.: Dirección
- Espacio: Menú

Galactic Civilizations II Dread Lords
Una misión completa

Género: Estrategia Compañía: Stardock Distribuidor: Friendware Lanzamiento: Mayo 2006 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 174 MB

La segunda parte de la serie «Galactic Civilizations» conserva el espíritu de estrategia y lucha entre razas que definió al título original. La versión de demostración te permitirá familiarizarte con el sistema de juego, ya que podrás disfrutar de una misión completa en la que controlarás a la raza humana en su interminable pugna galáctica contra otras facciones que amenazan su supervivencia.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.6 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 210 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Condemned Criminal Origins
Una fase completa

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Acción Compañía: Monolith/SEGA Distribuidor: Atari Lanzamiento: Abril 2006 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 454 MB

Un peligroso asesino en serie anda suelto y debes cazarlo. En esta demo acción e investigación se unen para dar forma a un juego de ambientación realmente insuperable. Aprende a identificar las pistas y recoger datos con tu instrumental científico. Tras una fase de relativa calma en la sala del crimen, comenzará la persecución del criminal por escenarios claustrofóbicos e inquietantes.

Lo que hay que tener
- SO: Windows XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 630 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- T: Acción

¡¡Extras!!

Quake 4
SDK



Género: Acción Compañía: Raven Software/id Software Distribuidor: Activision Idioma: Inglés Espacio: 56 MB

En el DVD del pasado número 132 de Micromanía ya publicamos una de las primeras versiones del SDK de «Quake 4», pero en esta ocasión por fin podemos hablar de una versión final, que es compatible con todas las versiones del juego. Con este completo pack de herramientas podrás hacer cuantas modificaciones quieras, puesto que el SDK contiene el código fuente del juego además de diversos ejemplos para la realización tanto de mods como de mapas, la correspondiente documentación (en inglés) y algunas otras herramientas menos importantes. Con un poco de imaginación, otro poco de esfuerzo y mucha práctica, los resultados serán, como poco, estupendos.

3DMark 06
Benchmark 3D

Género: Benchmark Compañía: Futuremark Distribuidor: Futuremark Idioma: Inglés Espacio: 576 MB

Una de las estrellas entre los "benchmark" tiene nueva versión. Es el momento de que averigües lo que da de sí tu tarjeta gráfica con este test, mejorado para adaptarlo a las nuevas tecnologías que soportan DirectX, hoy en día.

The Elder Scrolls IV: Oblivion
Construction Set

Género: Rol Compañía: Bethesda Softworks Distribuidor: 2K/Take 2 Idioma: Inglés Espacio: 7 MB

Los amantes de este genial juego de rol no pueden dejar de instalar este set de herramientas para crear objetos y contenidos para el juego. El "Constructor Set" te permitirá aumentar aún más su jugabilidad, con añadidos "caseros".

Heroes of Annihilated Empires
Beta Pública

Género: Rol/Estrategia Compañía: GSC Game World Distribuidor: GSC Game World Idioma: Inglés Espacio: 227 MB

Los estudios de GSC Game World, responsables del desarrollo del esperado «STALKER», te ofrecen una versión beta de su nuevo juego que combina estrategia y rol y que está en pleno desarrollo para que lo pruebes y disfrutes antes que nadie.

Act of War: High Treason
3 misiones y modo multijugador

Género: Estrategia Compañía: Eugen Systems Distribuidor: Atari Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Espacio: 752 MB

La primera expansión de «Act of War» se sitúa en un futuro muy cercano, ofreciendo en esta demo tres misiones que desarrollan una operación militar que tendrá como objetivo acabar con una conspiración, cuyo fin es desestabilizar el mundo cuando están a punto de celebrarse elecciones en los Estados Unidos. Tras el despliegue inicial, tu labor será la de dirigir adecuadamente a tus tropas y cumplir los correspondientes objetivos antes de que el enemigo acabe contigo.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 3 GB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Tycoon City: New York
Inicios empresariales

Género: Estrategia Compañía: Deep Red Games Distribuidor: Atari Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 626 MB

La ciudad de los sueños, Nueva York, puede convertirse ahora en tu rampa de lanzamiento como empresario. En «Tycoon City» tendrás la oportunidad de comenzar con un pequeño negocio y convertirlo en uno de los más prósperos de la ciudad. En la demo tendrás acceso a ponerte al frente de alguno de los negocios propuestos en el barrio de Greenwich. Los comienzos siempre son duros, pero la recompensa es, a cambio, inmejorable.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.8 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 800 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.



Rise & Fall: Civilizations at War
Más estrategia en tiempo real

Género: Estrategia · Compañía: Midway
Distribuidor: Virgin Play · Lanzamiento: Junio 2006 · Idioma: Inglés

Todos los aficionados a la estrategia esperamos con impaciencia el momento del lanzamiento de «Rise & Fall». Cuatro serán las civilizaciones a nuestro alcance: Grecia, Egipto, Roma y Persia, cada una con personajes emblemáticos bajo nuestro control, como Julio Cesar o Alejandro Magno... Echa un vistazo al vídeo y conoce uno de los títulos más originales de los próximos meses.

Dreamfall. The Longest Journey
Más solo que la una

Género: Aventura · Compañía: Funcom
Distribuidor: Friendware · Lanzamiento: Mayo 2006 · Idioma: Inglés

«The Longest Journey» fue una de las mejores aventuras que se han podido disfrutar en los últimos años, aunque su continuación, «Dreamfall», promete superar de largo al original. Prepárate para echar tu primer vistazo a un juego que dejará huella en el género.

Aplicación especial MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
La acción se vuelve online

Micromanía 20 años 1985-2005



¡Micromanía cumple 20 años! Seguimos celebrándolo con una nueva entrega de revistas clásicas en archivos PDF, contenidas en nuestro DVD. Este mes, os ofrecemos todas las revistas de 1.999, año en que aparecen los primeros juegazos destinados, exclusivamente, a la acción multijugador, como «Quake III: Arena» y «Unreal Tournament». El año dio juegos impresionantes como «Outcast» o «Homeworld», y el primer juego de rol online de la historia, «Ultima Online», estaba ya en marcha, mientras que se perfilaban y tomaban carrerilla sus dos competidores, «Asheron's Call», de Microsoft y «Everquest», de Sony. Los tres estaban todavía lejos de llegar a nuestras manos...

Rise of Nations Rise of Legends
2 batallas y campaña

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Estrategia · Compañía: Big Huge Games · Distribuidor: Microsoft · Lanzamiento: Mayo 2006 · Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 620 MB

La continuación del genial título de estrategia «Rise of Nations» llegará en breve a tu PC, ambientado esta vez en un mundo mágico bajo el nombre de Aio. La demo inglesa del DVD (la versión final saldrá traducida al castellano) os permitirá descubrir por primera vez este mundo participando en una de las campañas del juego, así como en dos batallas rápidas en las que no faltará la acción desde el primer momento. Durante la campaña jugarás controlando la facción Alin, mientras que en las batallas rápidas podrás escoger entre ésta o la raza da Vinci, cada una de ellas con características diferentes. La imaginería que despliega el juego en sus diseños es uno más de sus atractivos.



Lo que hay que tener

- SO: Windows XP · CPU: Pentium 4 1.4 GHz · RAM: 512 MB · HD: 800 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Actualizaciones

Tycoon City: New York
Actualización a la versión 1.1.0.5. El equipo de desarrollo del juego no ha dado explicaciones concretas sobre las mejoras que realiza esta actualización.

Star Wars: El Imperio en Guerra
Actualización a la versión 1.3. Con este archivo accederás además a dos nuevos mapas multijugador. Igualmente, y dentro de este modo, se han realizado correcciones para mejorar la estabilidad en las partidas por Internet.

Winter Challenge
Actualización a la versión 1.03. Se han solucionado algunos de los problemas con las flechas indicativas de la dirección de las puertas de los descensos. Igualmente se han solventado algunos problemas encontrados en el modo multijugador.

Legion Arena
Actualización a la versión 1.0101b. Con este archivo se instala una sistema de control de velocidad para aumentar o disminuir la misma durante el juego. Igualmente se han hecho correcciones para que determinados roles obtenga puntos de experiencia adicionales en determinadas situaciones.

Age of Empires III
Actualización a la versión 1.05. Este archive corrige y añade numerosas opciones tanto en el modo multijugador como en el modo de juego para un solo jugador. Igualmente se ha añadido un nuevo mapa bajo el nombre de La Española.

Serious Sam 2
Actualización a la versión 2.068. Este parche añade el modo de juego Deathmatch, además de ofrecer algunas mejoras generales en todos los modos de juego multijugador.

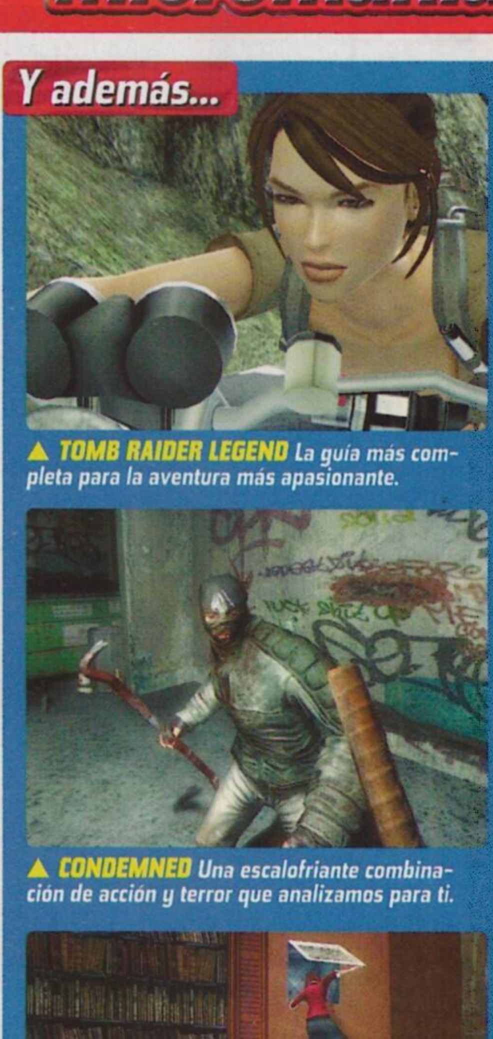
Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...

E3 2006

¡Nos vamos a Los Angeles para traerte todas las novedades de la feria!

Y además...



▲ **TOMB RAIDER LEGEND** La guía más completa para la aventura más apasionante.

▲ **CONDEMNED** Una escalofriante combinación de acción y terror que analizamos para ti.

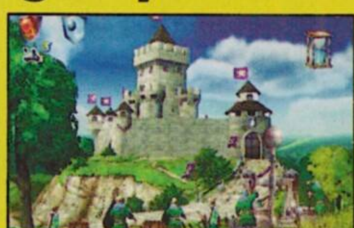
▲ **EL CODIGO DA VINCI** El juego basado en el estreno más esperado llega al PC. Descúbrelo.

Y en nuestro DVD

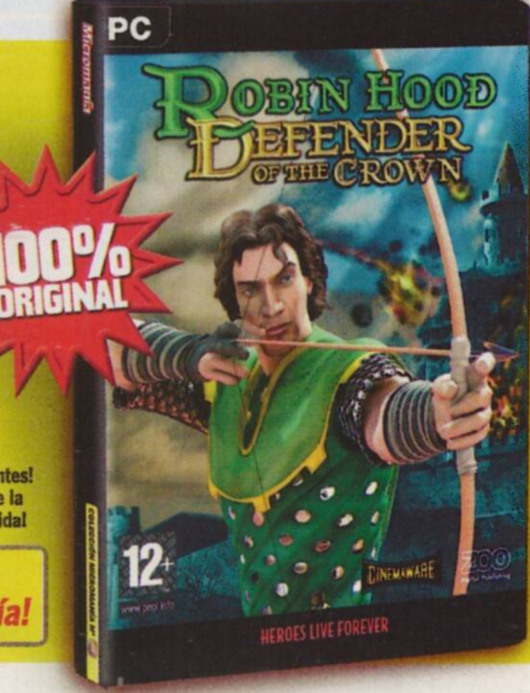
ROBIN HOOD
DEFENDER OF THE CROWN
Juego Completo Original para PC

¡Eres el Arquero de Sherwood y debes liberar a Inglaterra de los tiranos!





- Sólo tú puedes pacificar Inglaterra. Conquista todas sus regiones haciendo uso de tu astucia, tu habilidad y todas tus dotes estratégicas.
- 138 territorios, 5 personajes controlables, 4 minijuegos diferentes! ¡Encarna al ladrón más famoso de la historia y vive la aventura de tu vida!



Y además, las mejores **demos jugables** del mes, **previews** y nuevas **sorpresas** porque... ¡seguimos celebrando el **Año de Micromanía**!

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.


SABADO 29 DE ABRIL
WWW.FXINTERACTIVE.COM